

«Κοινό Διαπανεπιστημιακό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών»

«Δημιουργική Γραφή»

Διπλωματική Εργασία

Όταν το λαϊκό παραμύθι συναντάει την ψηφιακή αφήγηση: Η αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Κωνσταντίνος Τζίμας

Επιβλέπων καθηγητής: Μενέλαος Τζιφόπουλος

Πάτρα, Ιούνιος 2022



Όταν το λαϊκό παραμύθι συναντάει την ψηφιακή αφήγηση:

Η αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Κωνσταντίνος Τζίμας

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπων Καθηγητής:
Μενέλαος Τζιφόπουλος
Μελος ΣΕΠ του ΕΑΠ
Επίκουρος Καθηγητής ΠΔΜ,
ΠΤΔΕ Φλώρινας

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:
Ειρήνη Γαμβρού
Μέλος ΣΕΠ του ΕΑΠ
Φιλόλογος, Υποψήφια Διδάκτορας
Π.Τ.Δ.Ε Α.Π.Θ

Πάτρα, Ιούνιος 2022

Στην ιερή μνήμη και ζεστασιά των γιαγιάδων και των παππούδων μου.

Θέλω εγκάρδια να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα Καθηγητή μου, κ. Μενέλαο Τζιφόπουλο για την πολύμηνη συνεργασία μας, τις επισημάνσεις, κατευθύνσεις του και πάνω από όλα τον ενθουσιασμό που μου ενέπνευσε για το αντικείμενο.
Θερμές ευχαριστίες και στην συνεπιβλέπουσα Καθηγήτρια κα. Ειρήνη Γαμβρού για την πολύτιμη συμβολή και τις καίριες παρεμβάσεις της.
Ευχαριστίες στους εκπαιδευτικούς, τους εκπαιδευόμενους και τα σχολεία της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης που συμμετείχαν στο ερευνητικό μέρος της εργασίας. Η συμβολή τους στην κατανόηση και τον γνωσιακό εμπλουτισμό του αντικειμένου υπήρξε καθοριστική.
Τέλος ένα τεράστιο ευχαριστώ στην οικογένειά μου για την απεριόριστη υπομονή, που είναι πάντα δίπλα μου και με στηρίζει συν-δημιουργικά.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα διπλωματική εργασία πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Δημιουργική Γραφή» με θέμα την μελέτη του λαϊκού παραμυθιού, της ψηφιακής αφήγησης και των ψηφιακών μέσων στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.

Η μέθοδος που εφαρμόστηκε για την μελέτη της λαογραφίας, του λαϊκού παραμυθιού και της αφήγησης βασίστηκε στις αρχές της συνεργατικής αφηγηματολογίας που απορρέει από την συνδυαστική προσέγγιση του Αριστοτέλη, Προπ, Ζενέτ και Μπαρτ. Εξετάστηκε η παιδαγωγική σημασία, η διδακτική συμβολή, καθώς και η ψυχοπαιδαγωγική διάσταση του παραμυθιού όπως αυτή προσεγγίστηκε από τον Bruno Bettelheim και την ψυχαναλυτική προσέγγιση των Καϊλα – Ξανθάκου.

Στο ψηφιακό σκέλος, μελετήθηκαν μια σειρά από προγράμματα και τεχνικές που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στα πλαίσια της εκπαίδευσης, καθώς και βασικούς κανόνες, αρχές της ψηφιακής αφήγησης. Ακόμη αναπτύχθηκαν θεωρίες σχετικά με τη συνεισφορά των ψηφιακών μέσων στην διδασκαλία και τα οφέλη που αποκομίζουν οι χρήστες (εκπαιδευτικοί – μαθητές).

Στο ερευνητικό μέρος, επικοινωνήσαμε με μια σειρά σχολείων της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης από διαφορετικούς νομούς της Ελλάδας. Το εύρος του δείγματος εκτείνεται σε όλες τις τάξεις του δημοτικού. Πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις με τους εκπαιδευτικούς βασισμένες στο ερωτηματολόγιο που συμπεριλαμβάνεται στο Παράρτημα Α και ακολούθησε παρουσίαση την ψηφιακής ιστορίας στους μαθητές, δημιουργική συζήτηση, και εκπαιδευτικές δράσεις.

Στο δημιουργικό μέρος, το λαϊκό παραμύθι *Ηλίτσα* (Τζίμα Α. – Τζίμας Κ. 2002) μετασχηματίστηκε σε ψηφιακή μορφή. Έγινε μια εκτενής ανάλυση όλων των σταδίων κατασκευής της ψηφιακής ιστορίας. Παρουσιάστηκε μεγάλο μέρος των παραδοσιακών και ψηφιακών εργαλείων, ώστε να τεθούν στην διάθεση του κάθε εκπαιδευτικού και εκπαιδευόμενου.

Λέξεις – Κλειδιά

Λαογραφία – Παραμύθι - Ψηφιακή Αφήγηση – Εκπαίδευση – Δημιουργική Γραφή

«When folk tale meets digital narrative: Utilizing digital media in Primary Education»

Konstantinos Tzimas

ABSTRACT

This dissertation was carried out as part of the Postgraduate Program ¨Creative Writing¨. The subject of the study contains folk tales, digital storytelling and digitall media in Primary Education.

The method applied was based on the principles of collaborative storytelling, resulting from the combined approach of Aristoteles, Vladimir Propp, Gerard Genette and Roland Barthes. The pedagogical significance, the didactic contribution as well as the psycopedagogical dimension of the fairy talle were examined, according to the theory of Bruno Bettelheim and the psycoanalytical approach of Kaila – Xanthakos.

In another section we presented several applications and techniques that could be applied in the context of education as well as basic principles of digital storytelling. Theories have also been developed about the contribution of digital media in the teaching process and the benefits that users (in this case educators and students) gain.

For the research material, we contacted with a several primary schools from different Greek regions. The sample range extended to all classes. Teachers were interviewed based on the questionnaire included in the Appendix A, followed by a presentation of the digitall folk tale *Ilitsa* (Tzima A. – Tzimas K. 2002) to the students as well as creative discussion and creative activities.

Going through the creative part of this study, the folk tale of *Ilitsa* was transformed into a digital format. An extensive analysis of the construction stages was made, combining many traditional tools and digital applications so every user, teacher or student can have a complete toolbox available.

Keywords

Laografia – Fairytail – Digital Narative – Education - Creative Writing

Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ v
ABSTRACT vii
Περιεχόμενα viii
Α. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ xi
1. Το παραμύθι 1
  1.1 Το παραμύθι ως είδος της λαϊκής λογοτεχνίας 1
  1.2 Το λαϊκό παραμύθι 2
    1.2.1 Λαϊκό παραμύθι – Διαπολιτισμικότητα 2
    1.2.2 Συλλογές, εκδόσεις, μελέτες για το λαϊκό παραμύθι 3
2. Η ψυχοπαιδαγωγική διάσταση του παραμυθιού 7
  2.1 Παραμύθι – Ψυχολογία – Ψυχανάλυση 7
  2.2 Παιδαγωγική σημασία και διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού 8
3. Αφηγηματολογία 11
  3.1 Λέγοντας ιστορίες 11
    3.1.1 Αριστοτέλης 11
    3.1.2 Βλαντιμίρ Προπ 12
    3.1.3 Ρολάν Μπάρτ 14
    3.1.4 Ζεράρ Ζενετ 15
  3.2 Συνεργατική αφηγηματολογία 17
4. Ψηφιακή αφήγηση 18
  4.1 Ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση 18
  4.2 Βασικές αρχές της ψηφιακής αφήγησης 20
  4.3 Ψηφιακή Αφήγηση – Digital storytelling 22
  4.4 Στάδια δημιουργίας ψηφιακής. Αφήγησης 23
  4.5 Τεχνικές 24
  4.6 Προγράμματα 26
Β. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ 29
1. Έρευνα, διδακτικές παρεμβάσεις 30
  1.1 Δείγμα 30
  1.2 Προσέγγιση και απόψεις εκπαιδευτικών 30
  1.3 Τρόπος ένταξης και αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων 31
  1.4 Παραδείγματα ένταξης των ψηφιακών μέσων 32
  1.5 Η συμβολή των ψηφιακών μέσων στην πράξη 32
    1.5.1 Οφέλη για τους μαθητές 32
    1.5.2 Οφέλη για τους εκπαιδευτικούς 34
    1.5.3 Προβληματισμοί – Προτάσεις – Τοποθετήσεις 35
Γ. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΜΕΡΟΣ 37
1. Πως κατασκευάστηκε η ιστορία 38
  1.1 Πληροφορίες για το έργο 38
  1.2 Σχέδιο ψηφιακής ιστορίας 39
  1.3 Η φιλοσοφία πίσω από την δημιουργία 40
  1.4 Ηλίτσα – σενάριο ψηφιακής ιστορίας 41
  1.5 Δομή ψηφιακής ιστορίας 42

1.6 Κατασκευή σκηνικών ... 42
1.7 Ιστοριοπίνακες – Storyboard ... 43
1.7.1 Ιστοριοπίνακες – Ηλίτσα ... 45
1.8 Ηλίτσα ... 48
Παράρτημα Α. Ερωτήσεις έρευνας – Ηλεκτρονική διεύθυνση ψηφιακής ιστορίας ... 58

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια
Ακολουθούν κάποια παραδείγματα:

ΔΕ	Διπλωματική Εργασία
ΕΑΠ	Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
ΘΕ	Θεματική Ενότητα
ΠΕ	Πτυχιακή Εργασία
ΠΣ	Πρόγραμμα Σπουδών
ΣΥΝ	Συντονιστής
Βλ.	Βλέπε

Α. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

1. Το παραμύθι

1.1 Το παραμύθι ως είδος της λαϊκής λογοτεχνίας

Από την εποχή που ο άνθρωπος ανέπτυξε τον γλωσσικό κώδικα, γέννησε πολλές ιστορίες φαντασίας και σοφίας. Ιστορίες που μιλάνε για την ειρήνη, το θάρρος, την αλήθεια, το ψέμα, την οικογένεια, τις παραδόσεις, την τιμή, το περιβάλλον, την φιλία και για πάρα πολλά άλλα θέματα. Ταξιδεύοντας στις ιστορίες του χτες και του σήμερα, ανακαλύπτουμε ότι όλοι οι λαοί ανά τον κόσμο ανεξαρτήτως περιόδου και γεωγραφικής συντεταγμένης αγαπούσαν όμοια πράγματα, είχαν κοινές αγωνίες και έγνοιες. Η διάνθιση του λαϊκού πολιτισμού απορρέει από το συλλογικό έργο ενός λαού και συνήθως περιέχει στοιχεία από τον συνολικό τρόπο ζωής του. Έτσι , μπορούμε να μιλάμε για λαϊκές τέχνες όπως (θέατρο, μουσική, ζωγραφική και λαϊκή λογοτεχνία).

Το λαϊκό παραμύθι είναι φορέας γνώσης και σκέψης, εκφράζει μια θέαση του κόσμου. Ορίζεται ως *«τα λογοτεχνικά είδη που παρήγαγαν οι αγρότες στα πλαίσια της χωριάτικης κοινότητας ως τα τέλη του 19ου αιώνα και επίσης τα είδη που απευθύνονταν σε ένα κοινό (χωρίς και να παράγονταν από το ίδιο) που το αποτελούσαν, εκτός από τους αγρότες και τα κατώτερα λαϊκά στρώματα του αστικού χώρου, της πόλης»* (Μερακλής, 1988, 5). Βέβαια *«η προφορική λογοτεχνία δεν είναι μια αυθόρμητη δημιουργία του λαού, που αναπαράγει την προγονική κληρονομιά ως ένα ενιαίο, ευρύ και αδιαφοροποίητο σώμα»* (Καπλάνογλου, 2002, 57). Είναι μια διαδικασία δυναμική, για αυτό και παρατηρούμε λαϊκά παραμύθια να υπάρχουν σε διάφορετικές εκδοχές με μικρές παραλλαγές.

Ο παραδοσιακός, ρομαντικός κόσμος των λαϊκών παραμυθιών που μας κληροδότησαν οι προηγούμενες γενιές μέσα από τις αφηγήσεις τους στις αυλές και γύρω από τη φωτιά και που λειτουργεί ως κατάλυμα από την παροντική πραγματικότητα, φαίνεται να υποχωρεί βαθμηδόν. Πλέον αναπροσαρμόζεται στις σύγχρονες απαιτήσεις των καταιγιστικών τεχνολογικών εξελίξεων και της παγκοσμιότητας. Η λαϊκή λογοτεχνία αποκτά νέο όχημα, με τα ψηφιακά μέσα να δίνουν μια επιπλέον διάσταση στον τρόπο αναπαραγωγής και μετάδοσης της λαϊκής τέχνης. Μέσω του διαδικτύου διαδίδονται και ενώνονται όλα τα ποτάμια των διαφορετικών λαϊκών πολιτισμών. Δημιουργείται γόνιμο έδαφος για την διάνθιση του εθνικού πολιτιστικού πλούτου και κατ' επέκταση της εδραίωσης της

οικουμενικής πολιτιστικής σχέσης που κληρονομήσαμε. Φτάνουμε λοιπόν στην «*ηλεκτρονική προφορικότητα*» (Κατσαδώρος, 2013) ως τρόπο μετάδοσης ειδών της λαϊκής λογοτεχνίας και απόγονο της προφορικής παράδοσης. Όταν αναφερόμαστε στα είδη της λογοτεχνίας μιλάμε για το αίνιγμα, την επωδή, την παροιμία, το τραγούδι, τον μύθο, την παράδοση, τις ευτράπελες διηγήσεις και φυσικά το παραμύθι (Μερακλής, 2007).

1.2 Το λαϊκό παραμύθι

Ο όρος παραμύθι απλώνει τις ρίζες του μέχρι το αρχαιοελληνικό «παραμύθιον» αγγίζοντας έννοιες όπως παρηγοριά, ενθάρρυνση, ανακούφιση, προτροπή. Χρειάστηκαν αιώνες για να αναγνωριστεί η αξία του, μέχρι που στον 19ο αιώνα οι αδελφοί Grimm δημοσιεύουν το έργο τους *Kinder – und Hausmarchen* (1812-1815). Λόγω του βάθους και του πλούτου που ενέχει, το λαϊκό παραμύθι προσελκύει το ενδιαφέρον μεγάλου εύρους της επιστημονικής κοινότητας που ερευνά και μελετά την λαογραφία, την ιστορία, την κοινωνιολογία, την ψυχολογία, την θρησκεία, την εκπαίδευση, τις παιδαγωγικές πρακτικές, κ.α. Οι σύγχρονες κοινωνίες συνδέουν το λαϊκό παραμύθι *«με την ίδια τη ζωή, αλλά και με τη μνήμη»* (Καπλάνογλου 2002, 131) και τα παραμύθια γίνονται (cultural windows and mirrors), δηλαδή «*πολιτισμικοί καθρέφτες*» (Mendoza & Reese, 2001) και (Magos, 2012, 194).

1.2.1 Λαϊκό παραμύθι – Διαπολιτισμικότητα

Το σχολείο αποτελεί κατεξοχήν τόπο αλληλεπίδρασης μαθητών και δασκάλων ανεξαρτήτως καταγωγής, κοινωνικής τάξης και εθνικότητας. Τα «*λαϊκά παραμύθια, τραγούδια, παραδοσιακά παιδικά παιχνίδια, παραδόσεις, έθιμα δημιουργούν στους μαθητές αίσθημα ευφορίας και περηφάνιας για τις ρίζες τους, γεφυρώνουν την σύνδεση με το σχολικό περιβάλλον δίνοντας κίνητρο για γνώση και μάθηση»* (Δέσποινα Δαμιανού, 2010-2012, 221). Μέσω της εκπαιδευτικής πρακτικής του λαϊκού παραμυθιού επιτυγχάνεται η διαπολιτισμική αγωγή και κοινωνικοποίηση των μαθητών. *«Οι μαθητές μαθαίνουν μέσα από ενεργητικές, διαδραστικές και συνεργατικές διαδικασίες* (Kalantzis – Cope 2013, 107), πέρα από την «κατανάλωση» να παράγουν λαϊκό πολιτισμό, να γίνονται οι ίδιοι δημιουργοί. Η παραγωγική διαφορετικότητα (productive diversity) μεταξύ των μαθητών (Kalantzis – Cope 2013, 158) καλλιεργεί τις διαπολιτισμικές δεξιότητες της συνεργατικότητας, του κοσμοπολιτισμού, της διαπραγμάτευσης και συμβιβασμού. Διάφοροι μελετητές επικεντρώνονται στην σημασία της διδασκαλίας της λαογραφίας σε τάξεις ξένων γλωσσών.

Τα λαϊκά παραμύθια με το αφηρημένο ύφος, τις απλές και καθημερινές αφηγήσεις, μέσα από την προβολή, από γλωσσικά παιχνίδια, ψηφιακές εφαρμογές, κ.α. συνεισφέρουν στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου των μαθητών (Luthi, 1982, 25) και στην καλλιέργεια σύγχρονων δεξιοτήτων, επαναπροσδιορίζοντας την έννοια του γραμματισμού (Μακρή, 2016). Βέβαια όσον αφορά το ελληνικό ιδίωμα με την συχνή παρουσία των υποκοριστικών ουσιαστικών μέσα στο παραμύθι, παρόλο που δημιουργεί αίσθημα τρυφερότητας, σε πολλούς ξένους μαθητές μπορεί να ηχεί ασυνήθιστα. Τα παραπάνω στοιχεία συντελούν στην εμπέδωση του καθημερινού λόγου και στην εξέλιξη της γλωσσικής ευαισθησίας για την κάθε αυτόχθονη γλώσσα.

1.2.2 Συλλογές, εκδόσεις, μελέτες για το λαϊκό παραμύθι.

Από που κατάγεται το παραμύθι; Πως διαμορφώθηκε, κάτω από ποιες συνθήκες. Σε ποια γλώσσα πρώτο – ακούστηκε το «μια φορά και έναν καιρό;». Σύμφωνα με τα όσα γνωρίζουμε μέχρι σήμερα, δεν υπάρχει ακριβής απάντηση. Από την γέννησή του έως τον 12ο αιώνα ταξίδευε από γενιά σε γενιά μέσω της προφορικής γλώσσας, αποτελώντας μέρος της προφορικής λογοτεχνίας. Όμως την περίοδο της Αναγέννησης, κάτι συμβαίνει. Ο κόσμος βαθμηδόν στρέφεται στην έντυπη λογοτεχνία.

Ο Ιωάννης Βοκκάκιος (1313-1375) δημοσιεύει το έργο του *Δεκαήμερο* και το *Πέρι Διασήμων Γυναικών.* Εμπνέεται και επηρεάζεται από την προφορική λογοτεχνία. Στις ιστορίες του, εισάγει ρεαλιστικά υφολογικά στοιχεία, προσδίδοντας μια λόγια διάσταση. Το λαϊκό παραμύθι προέρχεται από τις λαϊκές τάξεις, κυρίως αγρότες και προορίζεται για αυτές, ενώ το έντεχνο είναι προϊόν της αστικής τάξης και κυκλοφορεί στα υψηλά κοινωνικά στρώματα. Σύμφωνα με τον (Μερακλή, 1999) το λαϊκό και το λόγιο – έντεχνο παραμύθι συνυπάρχουν. Καθώς η κοινωνίες αστικοποιούνται το λόγιο παραμύθι γνωρίζει ευρεία διάδοση σε προφορική και έντυπη φόρμα.

Ταξιδεύοντας λίγο πιο μπροστά, στον 16ο αιώνα παρατηρείται ότι το παραμύθι βρίσκεται υπό την «κατοχή» της αστικής τάξης. Διακρίνεται μια εντατική προσπάθεια συγκέντρωσης και καταγραφής των λαϊκών διηγήσεων. Θα λέγαμε ότι το παραμύθι γίνεται μόδα και γνωρίζει μεγάλη άνθιση μεταξύ των λαϊκών και αστικών στρωμάτων αλλά και της αριστοκρατίας. Δέχεται παρεμβάσεις και αλλαγές, προσαρμόζεται στις τάσεις της εποχής. Στην Αγγλία τυπώνονται τα βιβλία (*Μύθοι του Αισώπου, Ιστορίες του Βασιλιά Αρθούρου).* Στην Ιταλία εκδίδεται το *Ευχάριστες Νύχτες* (Giovani Francesco Straparola) που περιέχει 73

λαϊκές διηγήσεις και το *Πενταήμερο* (Giambattista Basille) όπου συγκεντρώνει 50 λαϊκές ιστορίες, ενώ στην Γαλλία ο Charles Perrault εκδίδει τα *Παραμύθια της μητέρας μου της Χήνας*.

Την περίοδο του διαφωτισμού οι εκδόσεις εμπλουτίζονται με την μετάφραση παραμυθιών από την ανατολή με το πιο γνωστό *Χίλιες και μια νύχτες*. Την περίοδο του ρομαντισμού η μελέτη και καταγραφή των παραμυθιών γίνεται πιο συστηματική. Κομβικό σημείο είναι η έκδοση του έργου *Παραμύθια για παιδιά και για το σπίτι* (Jakob and Wilhelm Grimm) που κυκλοφόρησε σε δύο τόμους το 1812 και το 1815. Αξίζει να σημειωθεί ότι παρά την επεξεργασία τα κείμενα διατηρούν το λαϊκό πρωτογενές ύφος. Οι αδερφοί Grimm δεν στοχεύουν μόνο στο ενήλικο κοινό, αλλά διασκευάζουν τα παραμύθια τους με τρόπο προσιτό και στα παιδιά. Επίσης πέρα από την καταγραφή των γερμανικών λαϊκών παραμυθιών, προσπαθούν να μελετήσουν και την καταγωγή τους. Το εγχείρημα αυτό κινητοποιεί και άλλες εκδόσεις παραμυθιών σε διάφορες ευρωπαϊκές χώρες. Στην Δανία ο Hans Cristian Andersen από το 1835 έως το 1872 δημοσιεύει περί τα 150 παιδικά παραμύθια.

Από τους αδελφούς Grimm και μετά αναπτύσσεται η επιστημονική προσέγγιση του παραμυθιού. Γίνονται προσπάθειες καταγραφής, συλλογής και εντατικής μελέτης σχετικά με πιο τεχνικά στοιχεία όπως (δομή, μορφή, περιεχόμενο). Την θέση του λαϊκού παραμυθά παίρνουν επαγγελματίες, εξειδικευμένοι, επώνυμοι συγγραφείς. Κατά τον (Zipes, 1988:136), *«αυτή η οικειοποίηση ήταν ένα είδος ιμπεριαλιστικής δραστηριότητας, που αναπτύχθηκε πάνω σε μια προφορική παράδοση, αλλά επίσης την εμπλούτισε»*.

Καθώς το λαϊκό παραμύθι μετατρέπονταν σε λογοτεχνικό είδος, επήλθε μια πολύ βασική αλλαγή. Όπως προαναφέρθηκε, μετά την αποπαίδωση του παραμυθιού από τους αδερφούς Grimm, πλέον στο αναγνωστικό κοινό συμπεριλαμβάνονται και τα παιδιά. Παρατηρείται λοιπόν μια αναπροσαρμογή, αναμόρφωση των παραμυθιών με την αφαίρεση βίαιων σκηνών, απαλοιφή άσεμνων, ωμών συμπεριφορών, κ.α. Τα παραμύθια γίνονται σεμνότερα, «εξημερώνονται», ευθυγραμμίζονται με τα κοινωνικά δεδομένα, τις ανάγκες της εποχής, από την φύση, τον αγρό και την παράδοση, μεταφέρονται στο άστυ και την αριστοκρατία.

Η Ελλάδα βέβαια δεν έμεινε ανεπηρέαστη από αυτό το ρεύμα. Το ενδιαφέρον για την καταγραφή και μελέτη του ελληνικού λαϊκού παραμυθιού ξυπνάει κάπου μέσα στον 19ο αιώνα. Ο αγώνας για την συλλογή των λαϊκών παραμυθιών *«που περιβλήθηκε και με τη*

σημασία μιας εθνικής σκοπιμότητας και , σχεδόν ιερότητας» (Μερακλής, 1999. 22) βρήκε και ξένους υποστηρικτές. Το αρχικό ενδιαφέρον πολλών Ευρωπαίων ήταν η διερεύνηση της σχέσης μεταξύ νεοελληνικών παραμυθιών και αρχαίου πολιτισμού. (Χατζητάκη – Καψωμένου, 2002). Ο Γεώργιος Ευλάμπιος το 1843 δημοσιεύει ένα λαϊκό παραμύθι «Το αθάνατο νερό» (Μαλαφάντης, 2011). Ακολουθεί ο Johan Georg von Hahn το 1864, εκδίδοντας το *Griechische und Albanesische Märchen* που αποτελεί την πρώτη πλήρη συλλογή 101 ελληνικών και αλβανικών παραμυθιών στην γερμανική γλώσσα. Τα παραμύθια αυτά συλλέχθηκαν από τις Κυκλάδες, την Εύβοια, την Ήπειρο. Ο Αυστριακός συγγραφέας ταξινόμησε τους τύπους των παραμυθιών σύμφωνα με τους αρχαιοελληνικούς μύθους (Μερακλής, 1999, Καπλάνογλου, 2002). Μέσα στον ίδιο αιώνα το 1877, ο Bernhard Schmidt εκδίδει το *Märchen, Sagen und Volkslieder.* Το έργο του περιέχει 25 Ζακυνθινά λαϊκά παραμύθια. Ομοίως με τον Hahn, ο Schmidt εστιάζει στα παραμύθια που ενέχουν στοιχεία της αρχαιοελληνικής μυθολογίας (Αυδίκος, 1997, Μερακλής, 1999).

Ο Richard Dawkins θεωρείται ο κύριος εμπνευστής της μελέτης του ελληνικού λαϊκού παραμυθιού. Τα συμπεράσματά του θεωρούνται αξιόπιστα εξαιτίας της μεθόδου που εφάρμοσε. Η μελέτη του ήταν εντατική και επιτόπια. Όπως και οι προηγούμενοι μελετητές εστίασε στην σχέση των νεοελληνικών παραμυθιών με τον αρχαιοελληνικό πολιτισμό, καθώς και την σχέση τους με λαϊκά παραμύθια άλλων λαών (Αυδίκος, 1997, Μερακλής, 1999).

Η Ελλάδα βγαίνοντας από την οθωμανική κυριαρχία, εισήλθε σε μια προσπάθεια ανασύνταξης της ταυτότητάς της. Ενθαρρυμένη από τις εκδόσεις των Ευρωπαίων μελετητών ξεκινά μια «εκστρατεία» συλλογής λαογραφικού υλικού το οποίο καταγράφεται πιστά και μάλιστα στην ιδιωματική γλώσσα. Σημαντικό ρόλο διαδραμάτισαν και τα περιοδικά της εποχής όπως, η Πανδώρα (1850), ο Παρνασσός (1877) και το Δελτίον της Ιστορικής και Εθνολογικής Εταιρείας Ελλάδος (1883) που δημοσιεύαν παραμύθια της Ελληνικής επικράτειας, δοσμένα στην ιδιωματική γλώσσα (Αυδίκος, 1997). Το επόμενο βήμα έγινε από τον Νικόλαο Πολίτη (1852 – 1921) ο οποίος θεωρείται πρόδρομος της επιστήμης της λαογραφίας στην Ελλάδα. Μέσα στα 1870 εδραιώνει την παραμυθολογία ως επιστήμη και προβαίνει σε εντατικές μελέτες (Καπλάνογλου, 2002). Το σημείο όμως που θα καθορίσει την εξέλιξη της Ελληνικής λαογραφίας έρχεται στις αρχές του 20^ου^ αιώνα και συγκεκριμένα το 1909 με την ίδρυση της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρίας σε συνδυασμό με την κυκλοφορία του περιοδικού Λαογραφία. Εξίσου σπουδαίο ρόλο έπαιξε και ο

Αδαμάντιος Αδαμαντίου ο οποίος επικεντρώθηκε στα λαϊκά παραμύθια της Τήνου (Αυδίκος, 1997, Μερακλής, 1999). Το έργο του Πολίτη συνέχισαν οι μαθητές του Στίλπωνας Κυριακίδης και Γεώργιος Μέγας. Ο πρώτος μελέτησε συστηματικά και ανέδειξε τον σπουδαίο ρόλο των γυναικών στην διατήρηση και διάδοση των ελληνικών λαϊκών παραμυθιών χωρίζοντας τα σε τέσσερις ενότητες (παραμύθια των εθνών, παραμύθια με ανατολική καταγωγή, παραμύθια συγγενή προς την αρχαία μυθολογία και διηγήσεις με καταγωγή από παλαιότερα άσματα. Ο δεύτερος μελέτησε το ελληνικό λαϊκό παραμύθι και τα παραμύθια διεθνώς προσδίδοντας μια «ιστορικογεωγραφική» ερμηνεία. Στα χρόνια μεταξύ 1957-1963 κατάφερε να συγκεντρώσει 4.000 ελληνικά λαϊκά παραμύθια και με την βοήθεια των φοιτητών του ξεκίνησε να τα κατηγοριοποιεί σύμφωνα με τον διεθνή παραμυθιακό κατάλογο των Antti Aarne και Stith Thomson. Ο Πολίτης πεθαίνει το 1976 όμως το σπουδαίο έργο του συνεχίζεται από μεταγενέστερους ειδικούς επιστήμονες, αναφορικά: (Αυδίκος, 1997, Μερακλής, 1999, Καπλάνογλου, 2002).

Φτάνοντας στο σήμερα, πολλοί αξιόλογοι Έλληνες επιστήμονες αφιερώνονται στην μελέτη του παραμυθιού εμπλουτίζοντας την ήδη πλούσια κληρονομιά που μας κληροδότησαν οι προηγούμενοι. Αναφορικά και όχι με αλφαβητική σειρά θα μπορούσαμε να συμπεριλάβουμε τα ονόματα (Μηνάς Αλεξιάδης, Χρυσούλα Χατζητάκη-Καψωμένου, Ελεονώρα Σκουτέρη-Διδασκάλου, Αγγελοπούλου Άννα), καθώς και τους τρεις που αναφέρθηκαν στην προηγούμενη παράγραφο, που με το σημαντικό έργο τους συμβάλουν διεύρυνση της λαογραφίας και του λαϊκού παραμυθιού.

Ολοκληρώνοντας αυτό το κεφάλαιο διαπιστώνουμε ότι ο 19ος αιώνας ήταν καθοριστικός για τη συστηματική μελέτη του λαϊκού παραμυθιού στην Ευρώπη αλλά και στην Ελλάδα. Η επικράτηση του Ρομαντισμού επηρέασε την εξέλιξη του. Το παραμύθι, απέκτησε αξία ραγδαία, ερευνήθηκε το περιεχόμενό του, η μορφή, η καταγωγή , τα τεχνικά και δομικά χαρακτηριστικά, ο ρόλος του στην διαμόρφωση της κοινωνίας, στην ζωή των ανθρώπων. Σχετικά με το ελληνικό λαϊκό παραμύθι, έπαιξε καθοριστικό ρόλο στην ανασύσταση της Ελληνικής ταυτότητας η οποία αναζητούσε μια βάση, σύνδεση με την αρχαιοελληνική αίγλη. Η αρχική συμβολή των ξένων μελετητών αλλά και η ζωτικής σημασίας μελέτη των Ελλήνων ερευνητών τοποθετούν την επιστήμη της Λαογραφίας σε περίοπτη θέση, αναδεικνύοντας ότι αποτελεί ένα ζωντανό και αναπόσπαστο κύτταρο της ιστορίας και της κοινωνίας.

2. Η ψυχοπαιδαγωγική διάσταση του παραμυθιού

2.1 Παραμύθι – Ψυχολογία – Ψυχανάλυση

Όπως προαναφέρθηκε, η επιστήμη της Λαογραφίας και η συστηματική μελέτη του παραμυθιού προσέλκυσε το ενδιαφέρον επιστημόνων που μελετούν την επιστήμη της Ψυχολογίας και Ψυχανάλυσης. Αφετηρία και έναυσμα αποτέλεσε η άποψη του Friedrich von der Leyen και Ludwig Laistner που ισχυρίστηκαν ότι τα παραμύθια προέρχονται από τον κόσμο των ονείρων, «*τα όνειρα και η σημασία τους ήταν το νήμα για την κατανόηση των παραμυθιών, των θρύλων και των παραδόσεων*» (Αυδίκος, 1997, 75). Αρχικά επικεντρώθηκαν στην επίδραση του παραμυθιού στον ψυχισμό του ατόμου.

Περνώντας στον 20ο αιώνα ο Sigmund Freud διαπίστωσε εξίσου την σύνδεση μεταξύ παραμυθιού και ονείρου. Ισχυρίστηκε ότι μελετώντας τα σύμβολα που απορρέουν από τον κόσμο των παραμυθιών ερμηνεύουμε το νόημα και το περιεχόμενο των ονείρων (Μαλαφάντης, 2011). Αποκυήματα της φαντασίας, όπως παραμύθια, θρύλοι, κ.α. συνδέονται με τα όνειρα. Άρα όταν μεταδίδονται στον κοινό με διάφορους τρόπους, δύνανται να προκαλούν συναισθήματα που αποτελούν καθρέφτες της ψυχής. Μέσα από τους χαρακτήρες των παραμυθιών, διακρίνεται το εγώ, το υπερεγώ, το αυτό και το εκείνο (Σαρρής & Σταύρου, 2007). Ενδιαφέρουσα είναι και η άποψη του Carl Gustav Jung, ο οποίος αναφέρει ότι τα παραμύθια συνδέονται με το συλλογικό ασυνείδητο. Δηλαδή το παραμύθι αποτελεί *«μια εσωτερική διαδικασία που ενσωματώνει με ψυχολογικές διαδικασίες τις κοινωνικές σχέσεις και τα γεγονότα» »* (Αυδίκος, 1997, 73)

Από το πεδίο της ψυχαναλυτικής, ξεχωρίζει η συμβολή του M. Bettelheim. Στο σπουδαίο έργο του *Η γοητεία των παραμυθιών, Μια ψυχαναλυτική προσέγγιση* (1995) αναλύει την σχέση μεταξύ παραμυθιού και παιδιού. Εστιάζει στα λαϊκά παραμύθια που είναι απλά, διασκεδαστικά. Ισχυρίζεται ότι τα παραμύθια επιδρούν εποικοδομητικά στην ψυχή των παιδιών. Όταν τα παιδιά ταυτίζονται με τους ήρωες, ωριμάζουν, αντιμετωπίζουν αποτελεσματικά τις δυσκολίες, παίρνουν σημαντικές αποφάσεις για την ζωή τους (Μαλαφάντης, 2011). Σύμφωνα με τον Bettelheim το παραμύθι διαμορφώνει την προσωπικότητα, «*υπαγορεύει στο παιδί με μορφή συμβολική ποιες μάχες πρέπει να δώσει για να πραγματοποιήσει τις βαθύτερες επιθυμίες του, να βάλει τάξη στο χάος της συνείδησης του*

και να γίνει ισορροπημένο κι ολοκληρωμένο άτομο. Κι ενώ οι καταστάσεις φαίνονται δύσκολες και επώδυνες αν ειπωθούν με το όνομα τους, με τη βοήθεια των παραμυθιών αυτές μπορούν να γίνουν πιο ήπιες και πιο ανώδυνες για το παιδί» (Bettelheim, 1995, 208). Θα λέγαμε λοιπόν ότι τα παραμύθια είναι ένας κόσμος από τον οποίο τα παιδιά μπορούν να αντλήσουν όλα τα χρήσιμα εργαλεία που χρειάζονται για να παλέψουν στον πραγματικό κόσμο.

Αναμφισβήτητα η συνεισφορά των ψυχολόγων και των ψυχαναλυτών, στην έρευνα του παραμυθιού υπήρξε θετική. Ειδικά το έργο του Bettelheim, άνοιξε ένα νέο παράθυρο στην έρευνα της παιδαγωγικής λειτουργίας του παραμυθιού. Σύμφωνα όμως με τον Αυδίκο, σε αρκετές περιπτώσεις αυτές οι απόψεις προκάλεσαν τριβές με τους λαογράφους, διότι ξεπερνούσαν την φύση του παραμυθιού ως λαϊκό λογοτεχνικό είδος.

2.2 Παιδαγωγική σημασία και διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού

Όπως είδαμε παραπάνω, ο Bettelheim συνδέει το παραμύθι με παιδί αφού *«ο τρόπος με τον οποίο βλέπει τον κόσμο το παραμύθι συμφωνεί με τον τρόπο που το παιδί σκέφτεται και βιώνει τον κόσμο»* (Μαλαφάντης, 2011, 177). Διακρίνουμε λοιπόν την σπουδαιότητα της αξιοποίησής τους στην εκπαίδευση. Η παιδαγωγική του λειτουργία αποτελεί αρένα τριβών. Υπάρχουν απόψεις που ισχυρίζονται την ακαταλληλότητα του παραμυθιού και την αδυναμία του να επιτελέσει εκπαιδευτικό έργο με βασικά επιχειρήματα, ότι το παραμύθι παρουσιάζει κόσμους φαντασιακούς, υπερφυσικούς, συχνά βίαιους. Το παιδί δυσκολεύεται να διαχειριστεί και να κατανοήσει τις διαστάσεις αυτές με κίνδυνο να αποπροσανατολιστεί. Επίσης ο κόσμος του λαϊκού παραμυθιού θεωρείται αναχρονιστικός και ξεπερασμένος σε σχέση με την σύγχρονη πραγματικότητα (Καΐλα & Ξανθάκου, 1988).

Στον αντίποδα, η διαχρονικότητα του καθώς και η γοητεία που ασκεί σε μικρούς και μεγάλους αποδεικνύει την σπουδαιότητα και σημασία του. Το παραμύθι ενέχει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που συμβάλουν στην πνευματική άνθιση του ατόμου, καθιστώντας την παιδαγωγική αξία του αναντικατάστατη. Χαρακτηριστική είναι η τοποθέτηση του (Μερακλή 1999, 204), ότι *«είναι δυνατό να ανακαλυφθεί και να αποκαλυφθεί, ότι το παραμύθι δεν έχει μόνο μία παιδικότητα»*. Σε κάθε παιδί ανεξαρτήτως εποχής, το λαϊκό παραμύθι μπορεί να ερεθίσει την περιέργεια του, να ενεργοποιήσει τη φαντασία, να εξασκήσει την μνήμη και κυρίως να την εμπλουτίσει με υπάρχουσα συλλογική μνήμη. Ο κόσμος του παραμυθιού είναι φορέας πληροφοριών που επικοινωνεί με όλα τα επίπεδα της

αντίληψης (Κουλουμπή – Παπαπετροπούλου, 1988). O Gardner (1973) με την σειρά του αναφέρεται την ιδιαίτερη συμβολή του παραμυθιού στην διάταξη του εσωτερικού και εξωτερικού (πραγματικού) κόσμου του παιδιού. Διαμέσου της αφήγησης, το παιδί βυθίζεται εξ ολοκλήρου στον κόσμο του παραμυθιού, *«ενσωματώνει ονόματα, γεγονότα, ρυθμούς, μελωδίες, ήχους ή και ολόκληρα αποσπάσματα στους νυχτερινούς του μονολόγους»* (Gardner, 1973, 203). Επίσης ο (Rodari, 1985, 172) υποστηρίζει για το παραμύθι και το παιδί, ότι *«του χρησιμεύει για να ασχοληθεί σοβαρά, για να γνωρίσει τον εαυτό του, για να μετρήσει τις δυνάμεις του», ενώ ο* (Παπανούτσος 1980, 118-119) το παρομοιάζει με το μητρικό γάλα που περιέχει *«σε σοφά υπολογισμένες αναλογίες όλα τα θρεπτικά συστατικά»* που χρειάζεται το πνεύμα του παιδιού και προσθέτει, *«ό,τι αργότερα θα προσπαθήσει να ενσταλάξει μέσα στην ψυχή του νέου η αγωγή μεθοδικά με μέσα τελειότερα και πολυπλοκότερα, για να οξύνει την αντίληψή του, να πλουτίσει την εμπειρία του, να καλλιεργήσει την ευαισθησία του και γενικά για να πλατύνει και να βαθύνει το πνεύμα του – αυτό αρχίζει κιόλας να το κάνει το παραμύθι με το δικό του τρόπο. Και είναι αξιοθαύμαστο, γιατί δοκιμάζει να το κάνει με μια χαριτωμένη στην απλότητά της συγχορδία, που απλώνεται σε ολόκληρη την κλίμακα των πνευματικών απαιτήσεων. Για όλες τις ψυχικές λειτουργίες προνοεί: οδηγεί την αντίληψη, τρέφει τη μνήμη, διεγείρει τη φαντασία, αλλά και την κρίση γυμνάζει και το συναίσθημα καλλιεργεί με απώτερο σκοπό να προπονήσει τη βούληση»*. Πάνω από όλα όμως το παραμύθι μας μαθαίνει χωρίς να «επιβάλλει», παρά μόνο «προτείνει», και έπειτα ο δέκτης βρίσκει την ψυχή του (Μαλαφάντης, 2011). Όλα «φωνάζουν» ώστε να εδραίωθεί το παραμύθι και ειδικά το λαϊκό ως διδακτικό μέσο. Τέλος, έμφαση δίνεται στην συνεισφορά του λαϊκού παραμυθιού για την γλωσσική εξέλιξη του ατόμου. O Rodari (1985) ισχυρίζεται ότι η έκθεση του παιδιού στις ιστορίες του διδάσκει τον πυρήνα της έκφρασης, βυζαίνει κατ' ευθείαν από την μητρική του γλώσσα όλα τα τεχνικά χαρακτηριστικά (δομές, λέξεις, κ.α.).

Το παραμύθι κατέχει πλέον μια ισχυρή θέση στο Δ.Ε.Π.Π.Σ. και το Α.Π.Σ. της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (βλ. http://ebooks.edu.gr/ebooks/v2/ps.jsp). Η πολυεπίπεδη εκπαιδευτική του συνεισφορά στον ψυχαναλυτικό, ψυχολογικό, ψυχοκινητικό, συναισθηματικό και γνωστικό τομέα εντάσσεται συστηματικά σε εκπαιδευτικά προγράμματα όπως (θεατρική αγωγή, εικαστικά, σχολικά μαθήματα, εργαστήρια φιλαναγνωσίας και δημιουργικής γραφής, μουσικής, μουσικοκινητικής). Πέρα από το κλάδο των τεχνών το παραμύθι και η ψηφιακή αφήγηση μπορούν να αξιοποιηθούν και σε άλλους διδακτικούς ή επιστημονικούς κλάδους όπως (των Μαθηματικών, της Ιστορίας, των

Φυσικών Επιστημών, της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής, της Γεωγραφίας, της Βιολογίας, της Μελέτης Περιβάλλοντος, κ.α.) (Μαλαφάντης, 2011).

Όπως θα δούμε και παρακάτω, αυτό που χρειάζεται είναι η έμπρακτη αναγνώριση της σπουδαιότητας του λαϊκού παραμυθιού, αλλά και η αξία του παραμυθιού γενικότερα, ως βασικό εκπαιδευτικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού. Ο εκπαιδευτικός με την σειρά του χρειάζεται τα κατάλληλα κίνητρα, κατάρτιση και ευαισθητοποίηση, ώστε να κατανοήσει, να κατακτήσει τα σύγχρονα και πολυδιάστατα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία, ώστε να τα θέσει σε εφαρμογή.

3. Αφηγηματολογία

3.1 Λέγοντας ιστορίες

Πριν από αρκετές δεκαετίες, στο χωριό τα βράδια του καλοκαιριού οι κάτοικοι συγκεντρώνονταν σε μικρές ή μεγαλύτερες παρέες και μιλούσαν, λέγανε ιστορίες. Μερικά χρόνια αργότερα στην πόλη, παρέες κάθονται σε καφέ, μπαρ, ταβέρνες, κ.α., συζητάνε και λένε ιστορίες. Πλέον, οι περισσότεροι άνθρωποι κάθονται μόνοι, μπροστά σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, επικοινωνούν και λένε ιστορίες ή μοιράζονται ψηφιακές ιστορίες με άλλους ανθρώπους που ίσως και αυτοί βρίσκονται σε παρόμοια κατάσταση, παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια με φανταστικούς κόσμους και χαρακτήρες. Λέγοντας «ιστορίες», αφηγούμαστε, άρα θα λέγαμε ότι ως αφηγηματολογία ορίζεται ο κλάδος που μελετά πως οι αφηγήσεις παράγουν νόημα και ποιες είναι οι κύριες λειτουργίες και τεχνικές που είναι κοινές σε όλες της αφηγήσεις. Ως προς το λαϊκό παραμύθι, η αφηγηματολογία δεν αναγιγνώσκει ή ερμηνεύει ατομικές ιστορίες, αλλά επιχειρεί να κατανοήσει την βαθύτερη υπόσταση της ιστορίας ως έννοιας και πολιτισμικής πρακτικής. Η «ιστορία» είναι μια πραγματική αλληλουχία γεγονότων που λαμβάνουν χώρα. Αν τώρα πάρουμε αυτά τα γεγονότα, τα τακτοποιήσουμε και τα παρουσιάσουμε σε μορφή αφήγησης τότε έχουμε αυτό που ονομάζεται «πλοκή».

3.1.1 Αριστοτέλης

Ο Αριστοτέλης στο *Περί Ποιητικής* ορίζει τον «χαρακτήρα» και τη «δράση» σαν δύο βασικά συστατικά μιας ιστορίας υποστηρίζοντας ότι ο χαρακτήρας πρέπει να αναδύεται μέσα από την δράση, δηλαδή μέσα από της εκφάνσεις της πλοκής. Ξεχωρίζει τα τρία κυριότερα στοιχεία της πλοκής στα εξής, (αμαρτία, αναγνώριση, περιπέτεια). Η αμαρτία εκφράζει αυτολεξεί το «αμάρτημα» ή το «σφάλμα», το λάθος που κάνει το κεντρικό, «τραγικό» πρόσωπο. Η αναγνώριση είναι η στιγμή που αποκαλύπτεται η αλήθεια. Ο κεντρικός χαρακτήρας συνειδητοποιεί την πραγματικότητα, είναι μια στιγμή αυτοσυνειδησίας, μια λάμψη αναγνώρισης. Η περιπέτεια ενέχει την αντιστροφή ή την ανατροπή της τύχης. Ο ήρωας αποκαθηλώνεται από το μεγαλείο του, πέφτει από τα ψηλά στα χαμηλά.

Οι παραπάνω κατηγορίες στοχεύουν στα ηθικά θέματα των ιστοριών, στην ηθική απόκλιση, σε αυτό που ορίζεται ως «βαθύ περιεχόμενο» ή «εσωτερικό γεγονός», καθώς και στην συνειδητοποίηση του ελαττώματος και των συνεπειών που απορρέουν από αυτό. Καθώς η αφήγηση εξελίσσεται, γίνεται ολοένα και πιο σύνθετη, παρατηρείται ότι η προσέγγιση του Αριστοτέλη δεν επαρκεί για να καλύψει ολόκληρο το φάσμα της αφήγησης. Μεταγενέστεροι αφηγηματολόγοι παρουσιάστηκαν για καλύψουν αυτό το κενό. Ανέπτυξαν ευρύτερες λίστες και μεθόδους για τα βασικά στοιχεία που μπορούν να ανιχνευτούν στο μήκος και το βάθος μιας αφήγησης.

3.1.2 Βλαντιμίρ Προπ

Ο Βλαντίμιρ Προπ (1895-1970) ήταν της Ρώσος φορμαλιστής που εργάστηκε κυρίως με ρωσικά παραμύθια. Η έρευνά του με τίτλο *Μορφολογία του παραμυθιού* εκδόθηκε στην Ρωσία το 1928. Ο Προπ επικεντρώθηκε στην μελέτη της υλικού που περιείχε εκατό παραμύθια. Από τα συμπεράσματά του απορρέει ένας βασικός κατάλογος τριάντα ενός λειτουργιών οι οποίες δεν είναι αναγκαίο να συνυπάρχουν ταυτόχρονα σε μια ιστορία. Παρακάτω παρατίθεται ακριβής πλήρης λίστα:

1. Ένα από τα μέλη της οικογένειας απουσιάζει από το σπίτι.
2. Μια απαγόρευση απευθύνεται στον ήρωα / ίδα.
3. Η απαγόρευση παραβαίνεται.
4. Ο Ανταγωνιστής επιχειρεί να κάνει ανίχνευση.
5. Ο Ανταγωνιστής παίρνει πληροφορίες για το θύμα του.
6. Ο ανταγωνιστής επιχειρεί να εξαπατήσει το θύμα του προκειμένου να αποκτήσει τον ίδιο ή τα υπάρχοντά του.
7. Το θύμα δέχεται την εξαπάτηση και έτσι βοηθά ακούσια τον εχθρό του.
8. Ο ανταγωνιστής προκαλεί ζημιά ή τραύμα σε ένα μέλος της οικογένειας / ή ένα μέλος της οικογένειας είτε στερείται κάποιου πράγματος είτε επιθυμεί να ΄έχει κάτι.
9. Η ατυχία ή η έλλειψη γίνεται γνωστή. Απευθύνουν στον ήρωα παράκληση ή εντολή, τον αποστέλλουν ή τον αφήνουν να φύγει.
10. Ο αναζητητής (δηλαδή ο ήρωας σε φάση αναζήτησης) συμφωνεί ή αποφασίζει να αντιδράσει.

11. Ο ήρωας αφήνει το σπίτι του.
12. Ο ήρωας δοκιμάζεται, δέχεται ερωτήσεις, επίθεση, κ.λπ., κάτι που προετοιμάζει τη λήψη της μαγικού δώρου ή βοηθού.
13. Ο ήρωας αντιδρά της ενέργειες του μελλοντικού δωρητή.
14. Ο ήρωας αποκτά ένα μαγικό δώρο (δηλαδή ένα αντικείμενο, ένα ζώο, κ.λπ.).
15. Ο ήρωας μεταφέρεται, παραδίδεται ή οδηγείται στην περιοχή όπου βρίσκεται το αντικείμενο που αναζητά.
16. Ο ήρωας και ο ανταγωνιστής συναντιούνται σε άμεση πάλη.
17. Ο ήρωας σημαδεύεται, στιγματίζεται.
18. Ο ανταγωνιστής νικιέται.
19. Η αρχική δυστυχία ή έλλειψη εξαλείφεται.
20. Ο ήρωας επιστρέφει.
21. Ο ήρωας καταδιώκεται.
22. Διάσωση του ήρωα από την καταδίωξη.
23. Ο ήρωας, αγνώριστος, φτάνει στο σπίτι του η σε μια άλλη χώρα.
24. Ο ψεύτικος ήρωας προβάλλει αβάσιμες διεκδικήσεις.
25. Μια δύσκολη δοκιμασία προτάσσεται στον ήρωα.
26. Η δοκιμασία ξεπερνιέται.
27. Ο ήρωας αναγνωρίζεται.
28. Ο ψεύτικος ήρωας ή ο ανταγωνιστής ξεσκεπάζεται.
29. Ο ήρωας λαμβάνει νέα μορφή.
30. Ο ανταγωνιστής τιμωρείται.
31. Ο ήρωας παντρεύεται και ανεβαίνει στον θρόνο.

Όπως επισημάνθηκε, για την σύνθεση ενός παραμυθιού χρειάζονται μερικέ μόνο από τις παραπάνω λειτουργίες. Δεν υπάρχει παραμύθι και με τα τριάντα ένα στοιχεία. Για παράδειγμα το λαϊκό παραμύθι *Ηλίτσα* αποτελείται από τις λειτουργίες 4, 7, 1, 8, 13, 19 και 20: έτσι ο ανταγωνιστής Ήλιος κάνει ανίχνευση για να δει εάν η μάνα έχει σκοπό να του δώσει αυτό που έχουν συμφωνήσει (4), η μάνα τον εξαπατά (7), έτσι ο Ήλιος αποφασίζει μόνος του να πάρει την Ηλίτσα και η μάνα συνειδητοποιεί ότι λείπει από το σπίτι (1), η πράξη αυτή του ανταγωνιστή Ήλιου προκαλεί ζημιά στην μάνα η οποία στερείται την κόρη που τόσο πολύ επιθυμούσε και αγαπούσε (8), η Ηλίτσα αντιδρά στις ενέργειες του μελλοντικού δωρητή Ήλιου (13), ο Ήλιος αποφασίζει να επιστρέψει την κόρη στην οικογένειά της(19), η Ηλίτσα επιστρέφει το σπίτι ιππεύοντας τον Ήλιο.

Ο Προπ παρατήρησε ότι οι λειτουργίες που διέκρινε μπορούν να ομαδοποιηθούν σε 7 «σφαίρες» δράσης. Αυτές είναι: ο ανταγωνιστής, ο δωρητής, ο βοηθός, η πριγκίπισσα και ο πατέρας, ο αποστολέας, ο ήρωας και ο ψεύτικος ήρωας. Εφαρμόζοντας τα 31 στοιχεία και τις 7 σφαίρες δράσης, ο δημιουργός μπορεί να παράξει οποιαδήποτε πλοκή οποιοδήποτε παραμυθιού επιθυμεί.

3.1.3 Ρολάν Μπάρτ

Ο Ρολάν Μπαρτ ήταν φιλόσοφος, γλωσσολόγος και σημειολόγος ενώ υπήρξε από τους κορυφαίους θεωρητικούς της λογοτεχνίας. Στο βιβλίο του *S/Z* (1970) παρουσιάζει την μελέτη πάνω στην νουβέλα του Μπαλζάκ « *Σαραζίν»*. Χωρίζει την ιστορία σε μονάδες νοήματος και έπειτα της ταξινομεί σε πέντε ενότητες τις οποίες διακρίνει ως κύριες υποκείμενες δομές όλων των αφηγήσεων. Οι πέντε ενότητες που διακρίνει ο Μπαρτ αναφέρονται παρακάτω.

1. Ο Προαιρετικός κώδικας ή κώδικας των πράξεων: Ο κώδικας ενέχει τις υποδηλώσεις της δράσης.
2. Ο ερμηνευτικός κώδικας: Αυτή η ενότητα λειτουργεί ερμηνευτικά. Θέτει ερωτήσεις, ενισχύει την αφηγηματική αγωνία (σασπένς).
3. Ο Πολιτισμικός κώδικας: Περιέχει αναφορές στην κοινή γνώση. Οι αναφορές αυτές μπορεί να ξεφεύγουν από το κείμενο ανακαλώντας (μια προϋπάρχουσα κατάσταση, ένα στερεότυπο, μια αντίθεση, κ.α.). στα μάτια του δέκτη.

4. Ο σημικός κώδικας: Ο σημικός η αλλιώς συνδηλωτικός κώδικας προσκολλάται σε μια κατάσταση η οποία όταν αφορά ένα πρόσωπο, δύναται να μετασχηματίζεται σε έναν «χαρακτήρα».
5. Ο συμβολικός κώδικας: Ομοίως με τον σημικό, ο συμβολικός κώδικας προσκολλάται σε μια κατάσταση η οποία αφορά δίπολα, δυαδικές συνδέσεις. Κάποια από τα κύρια δίπολα είναι αρσενικό και θηλυκό, καλό και κακό, μέρα και νύχτα, αλήθεια και ψέμα, ζωή και θάνατος, ευτυχία και δυστυχία. Είναι δίπολα που αντιπροσωπεύουν θεμελιώδης αξίες εκφράζουν την στάση των χαρακτήρων και το πως αντιλαμβάνονται την πραγματικότητα.

3.1.4 Ζεράρ Ζενέτ

Μετά τον Ρολάν Μπαρτ την σκυτάλη πήρε ο Ζεράρ Ζενέτ που υπήρξε διαπρεπής αφηγηματολόγος . Η μελέτη του επικεντρώνεται στην διαδικασία της αφήγησης, δηλαδή στο πως λέγεται μια ιστορία. Στο έργο *Σχήματα ΙΙΙ* (1972), τίθενται έξι ερωτήματα και μελετώνται έξι περιοχές.

1. Η αφηγηματική μέθοδος είναι μιμητική ή διηγητική; Μίμηση είναι η αναπαράσταση ή δραματοποίηση μιας κατάστασης. Στην μίμηση έχουμε αργή αφήγηση. Σκοπός είναι η δημιουργία ψευδαίσθησης, ώστε ο δέκτης να εισέρχεται στο κόσμο της αφήγησης και να νομίζει ότι βλέπει τα πράγματα μπροστά του, ότι τα ακούει. Από την άλλη η διήγηση σημαίνει να εξιστόρηση. Στην διήγηση ο λόγος είναι πιο γρήγορος και συνοπτικός. Σκοπός είναι η αποτελεσματική επικοινωνία των πληροφοριών, δίχως να επιχειρείται η δημιουργία κάποιας ψευδαίσθησης ότι τα γεγονότα συμβαίνουν «τώρα». Ο αφηγητής αφηγείται απλά μια ιστορία. Πρακτικά και για στρατηγικούς λόγους χρησιμοποιούνται συνδυαστικά και οι δύο μέθοδοι.
2. Από ποια οπτική γωνία παρουσιάζεται η αφήγηση; Η οπτική γωνία ή εστίαση είναι το οπτικό σημείο από το οποίο ο αφηγητής λέει μια ιστορία. Ανάλογα την προοπτική, διακρίνεται σε εξωτερική εστίαση, όπου παρατηρούμε και βλέπουμε μόνο τα εξωτερικά χαρακτηριστικά ενός χαρακτήρα. Δηλαδή στοιχεία που θα ακούγαμε και βλέπαμε ιδίοις όμμασι, όντας παρόντες στην σκηνή. Αντιθέτως στην εσωτερική εστίαση βλέπουμε τον εσωτερικό κόσμο των χαρακτήρων. Μαθαίνουμε για της σκέψεις τους, τα συναισθήματά τους, στοιχεία που δεν θα βλέπαμε ή θα καταλαβαίναμε ακόμα και αν ήμασταν παρών. Η Τρίτη εστίαση είναι η μηδενική

αποτελεί μια πιο κλασική αφήγηση, παραδοσιακή όπου γνωρίζουμε τα πάντα για τον χαρακτήρα. Η μηδενική εστίαση είναι παντογνωστική αφήγηση.

3. Ποιος λέει την ιστορία; Αν θέλαμε να απαντήσουμε καθολικά σε αυτό το ερώτημα τότε θα λέγαμε ότι την ιστορία την λέει ο συγγραφέας. Φυσικά και την λέει, αλλά όχι πάντα με την δική του φωνή ή αυτοπροσώπως. Υπάρχουν αφηγητές που δεν είναι διακριτοί, δηλαδή δεν έχουν ονοματεπώνυμο, προσωπικό υπόβαθρο. Ο αφηγητής μπορεί να είναι μια φωνή, ένας διαμεσολαβητής που στοχεύει στην αντικειμενικότητα και την διαφάνεια. Αυτό το είδος αφηγητή ορίζεται ως, καλυμμένος, σβησμένος, μη παρεμβατικός ή μη δραματοποιημένος. Ένα άλλο είδος είναι ο διακριτός αφηγητής με «βιογραφικό», δηλαδή όνομα, φύλο, απόψεις, προτιμήσεις, κοινωνική τάξη, κ.α. Ο Ζενέτ τον ορίζει ως εμφανή, δραματοποιημένο ή παρεμβατικό. Ακόμη διακρίνει τον ετεροδιηγητικό αφηγητή που αφηγείται την ζωή κάποιου (ετέρου) άλλου και τον ομοιοδιηγητικό, που είναι πρόσωπο της ιστορίας που αφηγείται.
4. Πως αντιμετωπίζεται ο χρόνος στην ιστορία; Κατά την διάρκεια μιας αφήγησης παρατηρούνται αναφορές στο παρελθόν, το παρόν, το μέλλον. Τα επεισόδια δεν έχουνε πάντα μια συγκεκριμένη σειρά και αφήγηση δεν συγχρονίζεται πάντα με τα γεγονότα. Κάποιες φορές γίνεται (flashback) και αφήγηση ταξιδεύει στο παρελθόν να διυλίσει κάποιο γεγονός και άλλες ορμάει μπροστά (flash forward) για να πει ή να προϊκονομήσει κάτι που πρόκειται να συμβεί, να λειτουργήσει προληπτικά. Είναι συνηθισμένη στρατηγική να εφαρμόζονται και οι δύο τεχνικές συνδυαστικά. Για παράδειγμα κάποιες ιστορίες αρχίζουν από την μέση και αφηγούνται με flashback τα γεγονότα που έχουν προηγηθεί και με flash forward προϊκονομούν την κατάληξη.
5. Ποιο είναι το περιτύλιγμα της ιστορίας; Κάποιες ιστορίες αποδίδονται ευθέως, άλλες με διαφορετικό τρόπο. Οι δημιουργοί εφαρμόζουν «αφηγηματικά πλαίσια» όπως πρωτεύουσες αφηγήσεις οι οποίες στο εσωτερικό τους εγκιβωτίζουν άλλες ιστορίες που ορίζονται ως δευτερεύουσες. Η πρωτεύουσα ιστορία έρχεται πρώτη. Η δευτερεύουσα ακολουθεί και εγκιβωτίζεται στην πρώτη. Συνήθως η δευτερεύουσα είναι και η κύρια ιστορία. Ο Ζενέτ προχωράει ένα βήμα παραπέρα υποκατηγοριοποιώντας τα αφηγηματικά πλαίσια σε μονοκαταληκτικά, δικαταληκτικά και παρεμβαλόμενα. Στο μονοκαταληκτικό πλαίσιο μετά το πέρας της κύριας ιστορίας δεν υπάρχει επιστροφή. Στο δικαταληκτικό όταν

ολοκληρώνεται η δευτερεύουσα ιστορία, επιστρέφουμε ξανά στην πρώτη. Στο παρεμβαλόμενο αφηγηματικό πλαίσιο η εγκιβωτισμένη αφήγηση μπορεί να διακόπτεται κατά διαστήματα, για να μεταβεί στο πρωτεύον πλαίσιο.

6. Πως παρουσιάζονται ο λόγος και η σκέψη; Η αναπαραστάσεις του αφηγηματικού λόγου κατά τον Ζενέτ χωρίζονται σε τρεις γενικές κατηγορίες. Στον μιμητικό, αναφερόμενο και αφηγηματοποιημένο λόγο. Στον αναφερόμενο το νόημα προκύπτει από την ακριβή χρήση των λέξεων, ενώ στον αφηγηματοποιημένο η ουσία του νοήματος μπορεί να διαφέρει από την ακριβή λεκτική σύνθεση.

3.2 Συνεργατική αφηγηματολογία

Στην ενότητα αυτή αναπτύχθηκαν μια σειρά από αφηγηματολογικές προσεγγίσεις οι οποίες θα λέγαμε ότι αποτελούν ένα είδος εργαλειοθήκης. Αρχικά έγινε αναφορά για την διαφορά ανάμεσα της όρους «ιστορία» και «πλοκή». Στην συνέχεια αναφέρθηκαν οι βασικές κατηγορίες του Αριστοτέλη ακουμπώντας επιδερμικά στα ψυχικά στηρίγματα της αφήγησης. Έπειτα πραγματοποιήθηκε μια αναλυτική αναφορά στο σύστημα του Προπ, όπου μπορέσαμε να αφουγκραστούμε τις ιδιαιτερότητες της πλοκής. Ακολούθως, παρουσιάστηκαν οι πέντε κώδικες του Μπαρτ και τέλος η σύλληψη του Ζενέτ σχετικά με το πως αφηγούμαστε μια ιστορία με αποτελεσματικό τρόπο. Άρα, Αριστοτέλης – θέμα, Προπ – πλοκή, Ζενέτ – εξιστόρηση και Μπαρτ – εστίαση στον αναγνώστη, γιατί ο δέκτης είναι αυτός που «αποκωδικοποιεί» το νόημα που απορρέει από την αφήγηση. Εάν όλα τα παραπάνω ληφθούν υπόψιν και συνδυαστούν στρατηγικά τότε προκύπτει η μέθοδος της συνεργατικής αφήγησης.

4. Ψηφιακή αφήγηση

4.1 Ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

«Η ιδέα της ψηφιακής αφήγησης ξεκίνησε το 1993 από τους Joe Lambert και Dana Atchley, συνιδρυτές του κέντρου ψηφιακής αφήγησης (CDS) του πανεπιστημίου Berkeley στην Καλιφόρνια», (Μπατρίτσης, 2015). Σύμφωνα με τον (Lathem, 2005), η ψηφιακή αφήγηση είναι η ενσάρκωση της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας. Αποτελεί μια μορφή τέχνης, διότι ενσωματώνει οπτικοακουστικά μέσα για την παραγωγή μιας ιστορίας (Robin & McNeil, 2012).

Για να είναι αποτελεσματική η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση δεν αρκεί μόνο να ακολουθούμε τα μοντέλα. *«Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να δημιουργηθούν από τους εκπαιδευτικούς ή τα παιδιά»,* (Μπατρίτσης, 2014). Για αυτό, χρειάζονται εκπαιδευτικοί με κατάρτιση, δημιουργικότητα, όρεξη και πάνω από όλα κατανόηση των πλεονεκτημάτων της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση;

1. Διάδραση: Ο δέκτης από απλός καταναλωτής της πληροφορίας γίνεται δημιουργός. Μπαίνει μέσα στην ιστορία και την αναπλάθει, αποκτά μια ρεαλιστική θέαση της δημιουργίας και εκπαιδεύεται συνδυαστικά μέσα από την ταυτόχρονη θεωρητική και πρακτική διαδικασία.
2. Εμπνευσμένο μαθησιακό περιβάλλον: Η ψηφιακή αφήγηση παρέχει στον αφηγητή (εκπαιδευτικό ή μαθητή) ένα επιπλέον όχημα έκφρασης. Δίνει έμφαση στην κοινωνική και γνωστική ανάπτυξη. Οι συμμετέχοντες μπορούν να εκφράσουν με επιπλέον αμεσότητα τα συναισθήματά τους, να αναπτύξουν την τέχνη του λόγου, της αφήγησης, της επιχειρηματολογίας. Μπορούν να καλλιεργήσουν μια σειρά από ενδιαφέροντα και ικανότητες. Ενθαρρύνονται να διδάξουν, να συνεργαστούν και να βοηθούν ο ένας τον άλλο. Εξασκούνται στον τομέα της παρουσίασης, μαθαίνουν να δέχονται κριτική μέσα από την διαδικασία της ανατροφοδότησης. Η μάθηση επιβεβαιώνεται εσωτερικά μέσα από την δραστηριότητα και την εσωτερική αίσθηση της δημιουργικής επιτυχίας.

3. Δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα: Σήμερα ο ψηφιακός κόσμος μονοπωλεί την δραστηριότητες του ανθρώπου. Από το πως επικοινωνεί, πως ενημερωνεται πως πραγματοποιεί της οικονομικές ή διάφορες νομικές συναλλαγές, μέχρι και το πώς ερωτοτροπεί. Είναι απαραίτητες λοιπόν μια σειρά από δεξιότητες που θα επιτρέπουν την καλύτερη και χρησιμότερη διαχείριση αυτού του σχεδόν «άπειρου» όγκου δεδομένων. Πώς συμβάλλει σε αυτό η ψηφιακή αφήγηση;

Αρχικά, μέσα από την έρευνα και τον πληροφοριακό γραμματισμό ή αλλιώς πληροφοριακή παιδεία. Πληροφοριακός γραμματισμός ή Πληροφοριακή παιδεία θεωρείται η ικανότητα μιας κοινωνίας να προσδιορίζει την ανάγκη για πληροφορία και έπειτα να βρίσκει, να συλλέγει, να οργανώνει, να αξιολογεί και να χρησιμοποιεί την πληροφορία για να την προσφέρει στα μέλη της καθώς διαμορφώνει την βάση για διαχρονική μάθηση. Οι μαθητές διαμέσου της ψηφιακής αφήγησης και εφαρμόζοντας την παραπάνω αλληλουχία δόμησης των πληροφοριών εξασκούνται στην κριτική αξιολόγηση και δημιουργική χρήση της διαθέσιμης πληροφορίας.

Η κριτική αξιολόγηση είναι αναπόσπαστο κομμάτι της κριτικής σκέψης. Όπως είδαμε, η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει μια εναλλακτική θέαση του κόσμου. Στα πλαίσια της δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας οι μαθητές μπορούν και προβληματίζονται για την σύνθεση, το διαθέσιμο υλικό, την ιδέα, το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα. Επιλύουν προβλήματα, λαμβάνουν αποφάσεις και πρωτοβουλίες, αυτό – καθοδηγούνται. Δεν είναι πάντα απαραίτητη η παρουσία ή η παρέμβαση του εκπαιδευτικού. Σε αντίθεση με την παραδοσιακή εκπαίδευση, στην ψηφιακή αφήγηση ο εκπαιδευτικός ενεργεί συν δημιουργικά, δίνοντας χώρο της μαθητές. Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά ασυνείδητα αποκτούν αυτοπεποίθηση, και πίστη της δεξιότητές της.

Οι ψηφιακές αφηγήσεις αποτελούν και προϊόν συνεργασίας. Οι εκπαιδευόμενοι αναπτύσσουν συνεργατικές ιδιότητες, μαθαίνουν πως να εργάζονται σε ομάδες, να δρουν αλτρουιστικά κατανοώντας την έννοια «η ισχύς εν τη ενώσει». Μια επιτυχημένη συνεργασία βασίζεται της ακόλουθες αρχές. Ξεκάθαροι ρόλοι και ευθύνες, αποτελεσματική επικοινωνία μεταξύ των ομάδων. Οι εκπαιδευόμενοι εξοικειώνονται με την ιδέα του διαμοιρασμού της γνώσης αναζητώντας καινοτόμους τρόπους οργάνωσης και σύνθεσης.

4.2 Βασικές αρχές της ψηφιακής αφήγησης

Το 1863 ο Gustav Freytag, στο έργο του Die Technik des Dramas μελέτησε τα κοινά χαρακτηριστικά στην δομή / πλοκή των ιστοριών και κατασκεύασε την γνωστή Πυραμίδα του Freytag, η οποία προσιδιάζει σε μια τροποποιημένη εκδοχή του τριγώνου του Αριστοτέλη (Gustav Freytag, 1900). Το σχήμα αποτελείται από πέντε στοιχεία.

1. Έκθεση (exposition): Ο συγγραφέας εισάγει όλα τα στοιχεία που απαιτούνται για την κατανόηση της ιστορίας, τους χαρακτήρες, το πλαίσιο και το πρόβλημα. Η έκθεση τελειώνει με το κεντρικό γεγονός, το οποίο δημιουργεί την κύρια σύγκρουση.
2. Αυξανόμενη δράση (rising action): Η ιστορία περιπλέκεται ακόμα περισσότερο. Μέσα από εμπόδια των ηρώων.
3. Κορύφωση ή κρίσιμη καμπή (climax): Είναι η στιγμή της μεγαλύτερης έντασης, το πιο σημαντικό γεγονός που θα οδηγήσει στη λύση της σύγκρουσης.
4. Φθίνουσα δράση (falling action): Τα γεγονότα συμβαίνουν ως αποτέλεσμα του κορυφαίου γεγονότος και στην πορεία το κύριο πρόβλημα λύνεται.
5. Τελική έκβαση (final outcome): Απαντώνται όλες οι ερωτήσεις και λύνονται όλα τα μυστήρια.

Πλέον η αφήγηση των ιστοριών δεν περιορίζεται μόνο στη λογοτεχνία. Εκτείνεται σε ένα εύρος της καθημερινότητάς μας. Τη βρίσκουμε σε διάφορες ψηφιακές μορφές τέχνης (κινηματογράφο, μουσική, ζωγραφική, μέχρι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, κ.α). Από την εποχή του Freytag έχουν αναπτυχθεί και άλλα μοντέλα τα οποία πατώντας στα ίδια θεμέλια με τους προκατόχους τους προσανατολίζονται στο ψηφιακό περιβάλλον. Παρομοιάζοντας την ψηφιακή αφήγηση με το ψηφιακό παιχνίδι θα λέγαμε ότι, η ψηφιακή ιστορία *«πρέπει να νοηθεί ως μια μορφή πολυτροπικού κειμένου. Η ανάληψη διαφόρων πρωτοβουλιών στον εικονικό χώρο μέσα στο πλαίσιο της ψηφιακής αφήγησης δεν απέχει από την δραστηριοποίηση των υποκειμένων στην εκτός σύνδεσης κοινωνική πραγματικότητα. Και εδώ ο χρήστης διαμορφώνει έναν κόσμο τον οποίο υπηρετεί όσο πιο πιστά μπορεί. Η ανωνυμία με την έννοια της μη σύνδεσης του ονόματος με το πρόσωπο διευκολύνει ελιγμούς από την πλευρά των χρηστών των ψηφιακών μέσων, δεν μπορούν, ωστόσο, οι ελιγμοί αυτοί να απέχουν πολύ από αυτούς που χρησιμοποιούμε στην καθημερινή κοινωνική διεπίδραση»* (Γαμβρού, σσ. 3.).

Σύμφωνα με το μοντέλο του (Larry Brooks, 2011) οι ιστορίες που προορίζονται για αφήγηση θα πρέπει να ευθυγραμμίζονται με της παρακάτω αρχές, καθώς συμβάλουν στην καλύτερη και πιο ευχάριστη επικοινωνία μεταξύ αφηγητή και ακροατή. Οι αρχές που πρέπει να έχει υπόψιν του κάθε εν δυνάμει αφηγητής είναι:

1. Βασική Ιδέα: Η ιστορία πρέπει να έχει ένα κοινό και ξεκάθαρο μήνυμα για όλους. Πρέπει να απαντάει στο κεντρικό «γιατί» που είναι η ιδέα, να είναι φορέας του μηνύματος. Η ιδέα τοποθετείται στο κέντρο από την πρώτη στιγμή ώστε όλη η δομή της ιστορίας να χτιστεί υπηρετώντας την.
2. Χαρακτήρες, ήρωες: Θα πρέπει να υπάρχει διάφανη κατάταξη των χαρακτήρων και των ηρώων σε πρωταγωνιστές, δευτερεύοντες, κομπάρσους.
3. Θέμα: Το σενάριο θα πρέπει να δομείται κατάλληλα ώστε να αναδεικνύει την βασική ιδέα της ιστορίας.
4. Δομή: Μέσα στο σενάριο τα γεγονότα πρέπει να τοποθετούνται με την κατάλληλη αλληλουχία.
5. Οπτικοποίηση: Στην παραδοσιακή αφήγηση δίνεται έμφαση στην παρουσίαση της ιστορίας, καθώς ο αφηγητής πρέπει να χρησιμοποιήσει τα κατάλληλα εκφραστικά μέσα (κινήσεις του σώματος, εκφράσεις του προσώπου, χειρονομίες, αλληλεπίδραση με τον δέκτη, κίνηση μέσα στο χώρο, αλλά και χρήση έμψυχων / άψυχων αντικειμένων που υπάρχουν στον χώρο και αποτελούν μέρος της ιστορίας. Στην ψηφιακή αφήγηση οι λειτουργίες αυτές γίνονται με την χρήση κατάλληλων ψηφιακών εργαλείων.
6. Ήχος: Στο θέατρο λέγεται, ότι για να αποτυπωθεί ένα τραγούδι ή ένα μέρος του τραγουδιού στη μνήμη του θεατή θα πρέπει να ακουστεί τουλάχιστον δύο φορές κατά τη διάρκεια του έργου. Συνεπώς ο ήχος που επενδύει μια ιστορία είναι εξίσου σημαντικός όσο και ο αφηγητής. Είτε πρόκειται για τραγούδι ή μια αλλαγή ποιότητας στην φωνή ή ακόμα και μια παύση, πρέπει να συμβάλει αποτελεσματικά στην μετάδοση των συναισθημάτων, των μηνυμάτων και στην συγκίνηση (συν – κίνηση).

4.3 Ψηφιακή Αφήγηση – Digital storytelling

Οι επιρροές που δέχεται η τέχνη της αφήγησης από τον κόσμο της τεχνολογίας αλλάζουν βαθμηδόν την προσέγγιση του αφηγητή. Μια σειρά από αλλαγές και νέα στοιχεία συντελούνται. Καθώς αυξάνει ο όγκος της πληροφορίας αυξάνει και ταχύτητα μετάδοσης της. Ο δέκτης (η κοινωνία σε όλα τα επίπεδα) δεν μένει ανεπηρέαστος από αυτή τη τεχνολογική «κοσμογονία». Ο χρήστης πέρα από την αντίληψη και κατανάλωση της πληροφορίας που δέχεται έχει την δυνατότητα να αλληλοεπιδρά, να επεξεργάζεται, να παράγει και να δημιουργεί ψηφιακό έργο. Ίσως το σπουδαιότερο από όλα να είναι, ότι πλέον μπορεί να μεταδίδει ή να αναμεταδίδει ελεύθερα την διαθέσιμη και σχεδόν άπειρη ψηφιακή πληροφορία. Πως γίνεται όλο αυτό το «χάος» να γίνει ένα χρήσιμο εργαλείο στα χέρια ενός εκπαιδευτικού; Οι (Robin και Pierson, 2005) υποστηρίζουν ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να λειτουργήσει ως όχημα, ως στρατηγική μάθησης σε όλες της βαθμίδες εκπαίδευσης. Για την δημιουργία, ανάπτυξη και εξέλιξη της παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων αναπτύξαν ένα μοντέλο διδακτικής προσέγγισης.

Η ψηφιακή αφήγηση για να είναι αποτελεσματική θα πρέπει να ικανοποιεί της παρακάτω προϋποθέσεις.

1. Οπτική γωνία: Ο πυρήνας της ιστορίας και η οπτική με την οποία παρουσιάζονται θα πρέπει να είναι ξεκάθαρα.
2. Ερώτηση κλειδί: Τα ερωτήματα που θα προκύπτουν μέσα από την ψηφιακή αφήγηση πρέπει να καθηλώνουν το ενδιαφέρον του κοινού και να επιλύονται στο τέλος της ιστορίας.
3. Συναίσθημα: Το συναίσθημα θα πρέπει να μεταδίδεται από την ψηφιακή αφήγηση (πομπός) στον ακροατή (δέκτης). Μέσω αυτής της σχέσης ο δέκτης εμπλέκεται ενεργά στην αφήγηση, συμπάσχει με τον ήρωα, αναπτύσσει ενσυναίσθηση.
4. Ήχος: Ο γλωσσικός κώδικας θα πρέπει να επιλέγεται με προσοχή ώστε να ενισχύει την κατανόηση του νοήματος της ιστορίας.
5. Μουσική: Ο μουσικός κώδικας θα πρέπει της να επιλέγεται με προσοχή ώστε να εναρμονίζεται με τον γλωσσικό κώδικα. Να ενισχύει την συναισθηματική των νοημάτων και κατ' επέκταση να «ξυπνά» τα συναισθήματα των ακροατών.

6. Οικονομία περιεχομένου: Η ψηφιακή ιστορία θα πρέπει να παρουσιάζει οπτικοακουστική ισορροπία. Όλα της τα στοιχεία να εξυπηρετούν ένα συγκεκριμένο σκοπό και να έχουν λόγο ύπαρξης, ώστε να επιτυγχάνεται αρμονία στο τελικό αποτέλεσμα.
7. Ρυθμός εξέλιξης: Ο ρυθμός της ιστορίας παίζει καθοριστικό ρόλο στην αλληλεπίδραση με το κοινό. Ένας πολύ γρήγορος ή πολύ αργός ρυθμός μπορεί να εξαντλήσει τον ακροατή. Ο ακροατής απωθείται, αδυνατεί να παρακολουθήσει την πλοκή με αποτέλεσμα να χάνει το ενδιαφέρον του και η ψηφιακή αφήγηση να χάνει το κοινό της. Για αυτό ο ρυθμός της αφήγησης πρέπει να εναρμονίζεται με τον ρυθμό, με το συναίσθημα και το μήνυμα της πλοκής. Χρειάζεται να λαμβάνει υπόψιν τα οπτικοακουστικά στοιχεία της ιστορίας (μουσική, ήχο, φωτισμό, κ.α.).

4.4 Στάδια δημιουργίας ψηφιακής. Αφήγησης

Για την δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης προτείνονται τα παρακάτω βήματα.

1. Γράψιμο: Είναι το πρώτο βασικό στάδιο δημιουργίας της ιστορίας. Εδώ γεννιούνται τα «βιογραφικά» των χαρακτήρων, το περιβάλλον μέσα στο οποίο θα κινούνται, πως θα μιλάνε, πως θα αισθάνονται, μέχρι και τι θα φοράνε. Πρέπει να συμβαδίζει με το μοντέλο που αναφέραμε παραπάνω.
2. Σενάριο: Σε αυτό το σημείο ο αφηγητής πρέπει να δομήσει την ιστορία. Να της δώσει έναν σκελετό με υπόσταση.
3. Ιστοριοπίνακες / Storyboard: Οι ιστοριοπίνακες είναι σαν ένα τεράστιο βιβλίο στο οποίο γίνεται η ζύμωση των ιδεών. Περιέχουν τα πρώτα στάδια την οπτικής απεικόνισης της ιστορίας. Μπορεί να είναι απλά σκίτσα των χαρακτήρων, του περιβάλλοντος και των αντικειμένων που αργότερα θα συμπεριληφθούν στο τελικό αποτέλεσμα. Κάτω από τα σκίτσα πολλές φορές γράφουμε συνοπτικές φράσεις, σκέψεις που λειτουργούν σαν κατευθύνσεις για την πορεία της αφήγησης στο επόμενο στάδιο.
4. Πολυμέσα: Είναι το σύνολο των ψηφιακών στοιχείων που επιλέγουμε να εντάξουμε σε μια ιστορία. Το υλικό μπορεί να αντλείται από το διαδίκτυο, ή προσωπικά αρχεία. Βασικές μορφές πολυμέσων είναι το τελικό κείμενο, τα γραφικά εικόνας ή κινούμενης εικόνας, το βίντεο και ο ήχος.

5. Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης: Εάν ο αφηγητής έχει φτάσει μέχρι εδώ, είναι έτοιμος να συνθέσει την ψηφιακή του ιστορία. Στην παρούσα εργασία στην ενότητα «Προγράμματα» παρατίθονται το σύνολο των εφαρμογών που χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία της παρούσας εργασίας και επιπλέον αναφέρονται ενδεικτικά κάποιες εφαρμογές που διατίθενται δωρεάν στο διαδίκτυο.
6. Κοινοποίηση: Πολλοί θεωρούν την δημιουργία της τέχνης, αφορμή για επικοινωνία. Έτσι μετά την ολοκλήρωση της ψηφιακής ιστορίας και αφού ο αφηγητής έχει στα χέρια του το επιθυμητό αποτέλεσμα, είναι σε θέση να το εκθέσει. Δηλαδή να κοινοποιήσει, να δημοσιεύσει το έργο του στο διαδίκτυο, στην εκπαιδευτική κοινότητα, σε ένα φεστιβάλ, κτλ.

4.5 Τεχνικές

Stop Motion Animation: Το Stop motion animation είναι μια τεχνική κινηματογραφικής δημιουργίας κινουμένων σχεδίων κατά την οποία τα αντικείμενα χειρίζονται φυσικά σε μικρά βήματα μεταξύ των μεμονωμένων φωτογραφικών καρέ, έτσι ώστε να φαίνεται ότι παρουσιάζουν ανεξάρτητη κίνηση ή αλλάζουν όταν αναπαράγεται η σειρά των καρέ. Οποιοδήποτε είδος αντικειμένου μπορεί επομένως να είναι κινούμενα, αλλά οι κούκλες με κινητούς συνδέσμους (κουκλοθέατρο) ή φιγούρες από πλαστελίνη (κινούμενα σχέδια από πηλό ή πλαστικό) χρησιμοποιούνται πιο συχνά. Στο κινούμενο σχέδιο μοντέλων χρησιμοποιούνται μαριονέτες, μοντέλα ή φιγούρες από πηλό που είναι φτιαγμένες γύρω από έναν οπλισμό. Το Stop motion με ζωντανούς ηθοποιούς αναφέρεται συχνά ως pixilation. Η διακοπή της κίνησης επίπεδων υλικών όπως χαρτί, υφάσματα ή φωτογραφίες ονομάζεται συνήθως κινούμενη εικόνα. Μία από της πρώτες τεχνικές κινούμενων σχεδίων, το cut-out animation είναι μια μορφή stop-motion κατά την οποία οι χαρακτήρες ή τα στηρίγματα κόβονται από υλικά όπως χαρτί, χαρτόνι, πλαστικό, φωτογραφίες, ύφασμα, κτλ.

Cutout Animation: Το Cutout animation είναι μια μορφή κινουμένων σχεδίων stop – motion που χρησιμοποιεί επίπεδους χαρακτήρες, στηρίγματα και φόντο κομμένα από υλικά όπως χαρτί, p.v.c, φωτογραφίες ή σκληρό ύφασμα. Τα στηρίγματα κόβονται και χρησιμοποιούνται ως μαριονέτες για stop – motion. Οι πρώτες γνωστές ταινίες μεγάλου μήκους κινουμένων σχεδίων στον κόσμο ήταν κομμένα κινούμενα σχέδια που έγιναν στην Αργεντινή από τον Quirino Cristiani και η παλαιότερη σωζόμενη ταινία κινουμένων σχεδίων τον κόσμο είναι η Die Abenteuer des Prinzen Achmed (1926) της Lotte Reiniger.

Η τεχνική των περισσότερων κινούμενων εικόνων είναι συγκρίσιμη με αυτή του παιχνιδιού σκιών, αλλά με το stop – motion να αντικαθιστά τον χειροκίνητο ή μηχανικό χειρισμό των επίπεδων μοντέλων.

Πρωτοπόρος στα κινούμενα σχέδια η Lotte Reiniger (1899 - 1981) μελέτησε της παραδόσεις του παιχνιδιού σκιών και δημιούργησε τις πρώτες ταινίες σκιών. Ενώ τις περισσότερες φορές χρησιμοποιείται ως μια σχετικά απλή και φθηνή τεχνική κινουμένων σχεδίων σε παιδικά προγράμματα, το Cutout animation έχει χρησιμοποιηθεί συχνά ως ένα άκρως καλλιτεχνικό μέσο που διακρίνεται χαρακτηριστικά από τα σχέδια που γίνονται με το χέρι. Τα κινούμενα σχέδια οπής μπορούν να γίνουν με φιγούρες που έχουν ενώσεις φτιαγμένες με ένα πριτσίνι, καρφίτσα ή με ένα απλό σύρμα κολλημένο στις ενώσεις ή όταν προσομοιώνονται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή με μία άγκυρα. Αυτές οι συνδέσεις λειτουργούν ως «μηχανικές» συνδέσεις, οι οποίες έχουν ως αποτέλεσμα μια συγκεκριμένη σταθερή κίνηση. Παρόμοιες επίπεδες μαριονέτες χρησιμοποιούνται σε έργα σκιών για πολλούς αιώνες, για παράδειγμα στην ινδονησιακή παράδοση «wayang» και στα «ombres chinoises».

Επίσης έτοιμες εικόνες έχουν χρησιμοποιηθεί, σε στυλ κολλάζ, φωτομοντάζ, όπως για παράδειγμα στα κινούμενα σχέδια του Terry Gillam για το Flying Circus των Monty Python (1969 – 1975). Σήμερα τα κινούμενα σχέδια σε στυλ Cutout animation παράγονται συχνά με την χρήση υπολογιστών, με σαρωμένες εικόνες ή διανυσματικά γραφικά να αντικαθιστούν τα φυσικά κομμένα υλικά. Το South Park είναι ένα αξιοσημείωτο παράδειγμα της μετάβασης αυτής, δεδομένου ότι το πιλοτικό επεισόδιο έγινε με φυσικό Cutout animation πριν από την μετάβαση σε λογισμικό υπολογιστή.

Θέατρο σκιών: Το θέατρο σκιών είναι ένα από τα αρχαιότερα είδη θεατρικού θεάματος. Το θέατρο σκιών παίζεται κυρίως με ημιδιαφανείς ζωγραφισμένες εικόνες συνήθως πάνω σε χαρτί p.v.c αλλά και σε δέρμα και σε άλλα ημιδιάφανα υλικά, τις λεγόμενες φιγούρες. Ο καραγκιοζοπαίχτης χειρίζεται της φιγούρες μπροστά από μία άσπρη οθόνη, συνήθως ένα τεντωμένο άσπρο σεντόνι (μπερντές), που φωτίζεται από πίσω. Έτσι ο θεατής ξεχωρίζει εύκολα τα περιγράμματα των εικόνων ή ανάλογα την κατασκευή της ξεχωρίζει και τα χρώματα. Γνωστοί καραγκιοζοπαίχτες υπήρξαν και υπάρχουν ακόμη, μεταξύ άλλων ο Ευγένιος Σπαθάρης (1924 – 2009), Χρήστος Χαρίδημος (1895 – 1970), Μιχάλης Χατζάκης (1945) και Άθως Δανέλλης (1966).



Εικόνα 1. Αυτοσχέδιο θέατρο σκιών με τρίποδα τοποθετημένο από πάνω για την λήψη καρέ.

Object based animation: Είναι το μονοπάτι, η διαδρομή (path animation). Με την τεχνική αυτή χαράσσουμε, για ένα αντικείμενο μια καθορισμένη διαδρομή. Η διαδρομή αυτή αποτελείται από μια αλληλουχία θέσεων που αποκτά το αντικείμενο στο πέρασμα του χρόνου. Τον ορίζοντα, το μονοπάτι ενός αντικειμένου έχουμε τη δυνατότητα να το μετακινούμε στον χώρο ως στατικές εικόνες. Αυτό βέβαια δεν είναι ρεαλιστικό, τοποθετώντας το σε αυτές τις θέσεις διαδοχικά δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Τα αντικείμενα που απαρτίζουν ένα έργο, ανάλογα με την πρόθεση του δημιουργού μπορούν να έχουν ξεχωριστό μονοπάτι, διαφορετική κίνηση ή ταχύτητα. Ένα πολύ καλό παράδειγμα αποτελεί το ανθρώπινο σώμα το οποίο κατά το περπάτημά του και ανάλογα την έκφραση παρατηρούνται διαφορετικά μονοπάτια κίνησης για το κάθε μέλος του ξεχωριστά, όπως τα πόδια, τα χέρια, το κεφάλι κ.α.

4.6 Προγράμματα

Πριν ξεκινήσει ένα έργο, ο δημιουργός πρέπει να σκεφτεί και να αποφασίσει ποιος είναι ο στόχος, το αποτέλεσμα που θέλει να επιτύχει. Η προεργασία και ο προσχεδιασμός είναι η μισή εργασία. Είναι σαν ένας «χάρτης» που δείχνει τον δρόμο. Καθορίζει τα εργαλεία, τις εφαρμογές, τις τεχνικές που θα εφαρμοστούν. Συνήθως προτιμώνται εργαλεία με τα οποία ο δημιουργός είναι εξοικειωμένος και έχει εύκολη πρόσβαση. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ένα εργαλείο είναι τόσο καλό, όσο και ο χειριστής του. Παρακάτω αναφέρονται οι

εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν για την εκπόνηση της παρούσας εργασίας καθώς και κάποιες επιπρόσθετες χρήσιμες εφαρμογές που διατίθενται δωρεάν στο διαδίκτυο.

iMovie: Η εφαρμογή iMovie είναι αυτό που οι επαγγελματίες αποκαλούν μη γραμμικό πρόγραμμα επεξεργασίας. Είναι ένας τύπος λογισμικού που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επεξεργασία βίντεο, μουσικής και γραφικών, καθώς και για την παραγωγή αρχείων οπτικοακουστικού υλικού υψηλής ανάλυσης. Η εφαρμογή διατίθεται δωρεάν για χρήστες υπολογιστή macOS.

Stop Motion Studio: Η εφαρμογή Stop Motion Studio είναι μια εναλλακτική επιλογή της iMovie. Χρησιμοποιείται για την επεξεργασία βίντεο, μουσικής και γραφικών, καθώς και για την παραγωγή αρχείων οπτικοακουστικού υλικού υψηλής ανάλυσης. Επιπλέον η εφαρμογή μπορεί και συνδέεται (μέσω καλωδίου) με εξωτερική αναλογική κάμερα DSLR έτσι ώστε ο χειριστής να ελέγχει της λειτουργίες (λήψεις, ρυθμίσεις κάμερας, κτλ.) μέσω υπολογιστή. Διαθέτει ρύθμιση επικάλυψης που είναι πολύ σημαντική στην παραγωγή κόμιξ με την τεχνική Stop Motion Animation. Αυτό σημαίνει ότι ο χειριστής μπορεί να βλέπει ταυτόχρονα δύο κάδρα (με το επόμενο να επικαλύπτει το προηγούμενο), εξασφαλίζοντας το ομαλό μονοπάτι του αντικειμένου που κινεί.

Flipbook: Η εφαρμογή Flipbook (Digicel) είναι μια πολύ παλιά και αξιόλογη εφαρμογή δισδιάστατου σχεδιασμού. Διατίθεται δωρεάν για windows και macOS. Καλύπτει ένα ευρύ φάσμα δυνατοτήτων όπως ψηφιακή ζωγραφική, σάρωση, φωτισμό, κ.α.

Storybird: Το Storybird διατίθεται δωρεάν στο διαδίκτυο. Για να ξεκινήσει κάποιος να «παίζει» με την εφαρμογή το μόνο που χρειάζεται είναι να κάνει εγγραφή δημιουργώντας έναν δωρεάν λογαριασμό. Το Storybird είναι ένα online εργαλείο με το οποίο οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακές ιστορίες. Έχει μια αρκετά πλούσια βιβλιοθήκη με εικόνες της οποίες ο αφηγητής μπορεί να συνδυάσει και να επενδύσει την ιστορία του. Η εφαρμογή επικοινωνεί και με ιστοσελίδες (platforms) προσφέροντας στον χρήστη περεταίρω δυνατότητες, όπως να δημοσιεύει την ψηφιακή του αφήγηση. Το Storybird έχει δύο βασικά μειονεκτήματα. Πρώτον, δεν υποστηρίζει ήχο. Δηλαδή δεν μπορεί κάποιος να ηχογραφήσει μουσική ή φωνή. Δεύτερον, δεν επιτρέπεται η αποθήκευση του ψηφιακού αρχείου στον δίσκο του υπολογιστή.

MovieMaker: Το MovieMaker είναι ένα ελεύθερο περιβάλλον προγραμματισμού με το οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε τρισδιάστατα σχέδια για ψηφιακές ιστορίες, παιχνίδια,

βίντεο, κ.α. Σε αντίθεση με το Storybird, εδώ μπορούμε να εισάγουμε ήχους, μουσική, αφήγηση, καθώς και να αποθηκεύσουμε το τελικό βίντεο στον δίσκο της υπολογιστή. Τέλος το MovieMaker λειτουργεί και σαν εργαλείο επεξεργασίας αρχείων (mp4).

My Story Maker: Ακόμα ένα ελεύθερο διαδικτυακό εργαλείο το οποίο αφορά περισσότερο την δημιουργία ψηφιακών ιστοριών σε μορφή αλληλεπιδραστικού βιβλίου. Το My Story Maker κατασκευάστηκε από το Carnegie Library of Pittsburgh. Οι χρήστες έχουν την δυνατότητα να δημιουργήσουν ένα ενδιαφέρον περιβάλλον επιλέγοντας χαρακτήρες, σκηνικά, αντικείμενα, κ.α. Το τελικό αρχείο μπορεί να αποθηκευτεί, να διαβαστεί, να μεταδοθεί ή να τροποποιηθεί διαδικτυακά, ενώ επιτρέπεται και η διαδικασία εκτύπωσης.

Logic Pro: To Logic Pro είναι μια εκλεπτυσμένη εφαρμογή δημιουργικών εργαλείων παραγωγής και επεξεργασίας ήχου. Απευθύνεται σε ερασιτέχνες και επαγγελματίες. Διαθέτει πλούσια βιβλιοθήκη ήχων και μουσικών οργάνων, ενώ η εργονομία της την καθιστά εύκολη στην χρήση.

Adobe Photoshop: To Adobe Photoshop είναι λογισμικό που χρησιμοποιείται εκτενώς για επεξεργασία εικόνας, γραφικό σχέδιο και ψηφιακής τέχνης. Χρησιμοποιεί τη διαστρωμάτωση για να επιτρέψει βάθος και ευελιξία στη διαδικασία σχεδίασης και επεξεργασίας, καθώς και να παρέχει ισχυρά εργαλεία επεξεργασίας, που όταν συνδυάζονται είναι ικανά για σχεδόν οτιδήποτε.

Microsoft PowerPoint: To Microsoft PowerPoint (PPT) είναι ένα ισχυρό, εύχρηστο πρόγραμμα λογισμικού γραφικών παρουσιάσεων, που επιτρέπει την δημιουργία ηλεκτρονικών παρουσιάσεων με επαγγελματική εμφάνιση και storyboards.

Β. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

1. Έρευνα, διδακτικές παρεμβάσεις

1.1 Δείγμα

Ο Φρόιντ στο *Ποιητής και Φαντασίωση* θέτει το ερώτημα. *«Δεν θα ήταν εύλογο να αναζητήσουμε τα πρώτα ίχνη ποιητικής δραστηριότητας ήδη στο παιδί»* (Φρόιντ, 2011. σσ.12). Η κατ' εξοχήν εντατική «εργασία» κάθε παιδιού είναι το παιχνίδι, ατομικό ή ομαδικό. Όταν παίζει είναι ένας μικρός θεός. Φαντάζεται και δημιουργεί δικούς του κόσμους, τους οργανώνει σύμφωνα με την τάξη που επιθυμεί. Είναι μια σοβαρή ασχολία στην οποία αφιερώνει πολύ ενέργεια και συναίσθημα. Συνεπώς η ευχαρίστηση είναι ένας σημαντικός παράγοντας στην μάθηση και την εκπαίδευση των παιδιών.

Το δείγμα της έρευνας αποτελείται από τάξεις όλου του εύρους της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (Α΄- ΣΤ΄), τάξεις Ρομά, τάξεις μεταναστών διαφόρων εθνικοτήτων που φιλοξενούνται στα Ελληνικά σχολεία, καθώς και τμήματα ένταξης στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Συμπεριλαμβάνει σχολεία από διαφορετικές πόλεις και νομούς της Ελλάδας (Ξάνθη, Θεσσαλονίκη, Λαμία, κτλ.). Το ευρύ φάσμα της έρευνας συμβάλει στην βαθύτερη κατανόηση του θέματος που εξετάζουμε. Τα αποτελέσματα παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον, ενθαρρύνοντας την περεταίρω έρευνα. Για λόγους απορρήτου, τα σχολεία θα αναφέρονται τυπικά ως «Σχολείο Ά, Σχολείο ΄Β, κτλ.».

1.2 Προσέγγιση και απόψεις εκπαιδευτικών

Το πρώτο βήμα ήταν η επικοινωνία με τα σχολεία. Στην πλειονότητά τους οι εκπαιδευτικοί ανταποκρίθηκαν θετικά και αρκετοί με ιδιαίτερο ενθουσιασμό. Το ηλικιακό εύρος των συμμετεχόντων ήταν τα 35-55 έτη. Πραγματοποιήθηκε μια σειρά από ατομικές συνεντεύξεις (βάση του ερωτηματολόγιου του Παραρτήματος Α) με τον/την κάθε εκπαιδευτικό και συζητήθηκε αναλυτικά ο σκοπός της έρευνας καθώς και ο τρόπος δημιουργίας της παρούσας ψηφιακής ιστορίας. Διαπιστώθηκε ότι η επαγγελματική τους κατάρτιση βρίσκεται σε υψηλό επίπεδο καθώς η περισσότεροι είναι κάτοχοι ανάλογου πτυχίου Master ή έχουν εξειδίκευση σε τομείς που αφορούν τις μαθησιακές δυσκολίες, την σχολική ψυχολογία, το θεατρικό παιχνίδι, τις νέες τεχνολογίες, ψηφιακή αφήγηση, κτλ. Στην συνέχεια προτάθηκαν μια σειρά από εκπαιδευτικές προσεγγίσεις που θα μπορούσαν

να εφαρμοστούν μέσα στην αίθουσα. Η εμπειρία των εκπαιδευτικών ειδικά σε αυτό το σημείο έπαιξε σημαντικό ρόλο για να γίνει σαφές και κατανοητό πως δύναται να πραγματωθεί το εγχείρημα μέσα στα χρονικά και διδακτικά πλαίσια του μαθήματος, χωρίς να συμβιβαστεί το δημιουργικό μέρος.

Οι τεχνολογίες αποτελούν τα τελευταία χρόνια αναπόσπαστο κομμάτι της εκπαίδευσης. Η άποψή τους για την χρήση της τεχνολογίας στην εκπαίδευση είναι ιδιαίτερα θετική. Χρησιμοποιούν την τεχνολογία σε διάφορες μορφές (υπολογιστής, τηλεόραση, κινηματογράφος, βίντεο, cd, κ.α.). Τα θεωρούν σημαντικά εργαλεία που με την κατάλληλη χρήση μπορεί να συμβάλουν στην αποτελεσματικότερη μάθηση και την καλλιέργεια δεξιοτήτων που προάγουν την ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας του / της μαθητή / τριας. Παρατηρήθηκε ότι τα μέσα που χρησιμοποιούν συχνότερα είναι η τηλεόραση, ο βιντεοπροβολέας (projector), τα συστήματα ηχογράφησης, ο διαδραστικός πίνακας, ο υπολογιστής (φορητός και σταθερός) και το tablet.

1.3 Τρόπος ένταξης και αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων

Όπως πολύ εύστοχα έχει πει ο Ελβετός παιδαγωγός και μεταρρυθμιστής της εκπαίδευσης και πρότυπο του κινήματος του ρομαντισμού (Johann Heinrich Pestalozzi, 1900) *«Η ζωή είναι αυτό που παιδαγωγεί και επομένως, ο εκπαιδευτικός πρέπει να προσπαθήσει να βρει στο περιβάλλον του τα θέματα των μαθημάτων του».*

Από την παρούσα έρευνα προκύπτει, ότι οι εκπαιδευτικοί αξιοποιούν τα ψηφιακά μέσα με πολλαπλούς τρόπους και σε διάφορες φάσεις της διδασκαλίας εδώ και αρκετά χρόνια. Με περίσσια φαντασία χρησιμοποιούν ψηφιακό υλικό (βίντεο, ψηφιακή εικόνα) «*για αφόρμηση στα πλαίσια της ανεστραμμένης τάξης*» (Σχολείο ΄Β). Επίσης εντάσσουν διαδραστικές ασκήσεις (liveworksheets, wordwall) ώστε να εξασκηθούν οι μαθητές / τριες σε ακαδημαϊκές γνώσεις (προπαίδεια, γραμματικές ασκήσεις).

«Ακόμα και οι ίδιοι οι μαθητές / τριες συμμετέχουν στη δημιουργία ψηφιακού υλικού στα πλαίσια περιβαλλοντικών δράσεων και προγραμμάτων που αφορούν στη συναισθηματική αγωγή και τις κοινωνικές δεξιότητες» (Σχολείο ΄Β).

1.4 Παραδείγματα ένταξης των ψηφιακών μέσων

Παρακάτω αναφέρονται ενδεικτικά μερικά παραδείγματα που προϋποθέτουν την συμμετοχή των μαθητών.

<u>Παράδειγμα 1</u>

Στην διδασκαλία των κερμάτων του ευρώ ο εκπαιδευτικός πρόβαλε στους μαθητές / τριες, μέσω της πλατφόρμας e – me, ένα βίντεο το οποίο είχε επεξεργαστεί και αφορούσε τον μύθο της αρπαγής της Ευρώπης. Οι μαθητές καλούνταν να δουν το υλικό και να απαντήσουν σε απλές ερωτήσεις που διευκόλυναν την πορεία της διδασκαλίας και την επίτευξη των στόχων που είχαν τεθεί.

<u>Παράδειγμα 2</u>

Στα πλαίσια γνωριμίας με τα φυτά, οι μαθητές / τριες δημιούργησαν ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με την χρήση ψηφιακών εφαρμογών ηχογράφησης και επεξεργασίας ήχου και flipbook). Σε αυτό ιστορούσαν τους αιτιολογικούς μύθους των λουλουδιών πχ. Ο μύθος της Δάφνης, ο μύθος του Δίανθου και του τριαντάφυλλου.

<u>Παράδειγμα 3</u>

Συνεργασία με Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη για την δημιουργία μιας ψηφιακής ηχο - ιστορίας με θέμα τους καλικάντζαρους.

<u>Παράδειγμα 4</u>

Το λαϊκό παραμύθι «Ηλίτσα». Οι εκπαιδευτικοί καλούνταν να παρακολουθήσουν το παραμύθι σε ψηφιακή απόδοση ώστε να κατανοήσουν την ιστορία και τον τρόπο δημιουργίας της με την τεχνική του (Stop motion animation). Στην συνέχεια παρουσίασαν την ιστορία μέσα στην αίθουσα και την παρακολούθησαν μαζί με τους μαθητές. Στο τέλος ακολούθησε μια σειρά από δημιουργικές δραστηριότητες, ώστε τα παιδιά να κατανοήσουν τις εκπαιδευτικές προεκτάσεις του παραμυθιού.

1.5 Η συμβολή των ψηφιακών μέσων στην πράξη

1.5.1 Οφέλη για τους μαθητές

Σύμφωνα με τις ερωτήσεις έρευνας, η αφήγηση γενικά είναι ένα εξαιρετικό μέσο στη διδασκαλία. Οι μαθητές ασκούνται στην ακρόαση, στον προφορικό και στον γραπτό λόγο,

έρχονται σε επαφή με κείμενα υψηλής αισθητικής και γλωσσικής αρτιότητας. Ιδιαίτερα η ένταξη της ψηφιακής αφήγησης στη διδασκαλία ωφελεί τους μαθητές σε πολλούς τομείς. Μέσα από την εμπειρία των εκπαιδευτικών διαπιστώνεται ότι η ψηφιακή αφήγηση *«μεταμορφώνει τον παραδοσιακό τρόπο προφορικής αφήγησης σε ένα πολυαισθητηριακό μέσο ικανό να αξιοποιήσει τα ενδιαφέροντα, τις ικανότητες και δεξιότητες των μαθητών ακόμα και αυτών που αντιμετωπίζουν κάθε είδους δυσκολίες. Η ψηφιακή αφήγηση βοηθάει να κρατηθεί αμείωτο τον ενδιαφέρον των μαθητών. Κάνει πιο άμεσο και ζωηρό το κείμενο. Ιδιαίτερα οι μαθητές που αντιμετωπίζουν προβλήματα προσοχής, συγκέντρωσης και υπερκινητικότητας τείνουν να μειώσουν το χρόνο και τη συχνότητα της διάσπασης που εκδηλώνουν όταν το μάθημα αποκτά πολύ - αισθητηριακή μορφή»* (Σχολείο Ά).

Σε ένα από τα σχολεία που συμμετείχε στην παρούσα εργασία, παρατηρήθηκε ότι η παρέμβαση αυτού του είδους σε μαθητές που έχουν διαγνωστεί με μαθησιακές δυσκολίες, ΔΕΠΥ και άλλες «αναπηρίες», ιδιαιτερότητες, *«επιδρά θετικά στον ψυχισμό τους και βοηθά καταλυτικά στην στοχοθεσία των εξατομικευμένων προγραμμάτων που εφαρμόζονται στο Τμήμα Ένταξης. Οι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες ΔΕΠΥ και άλλες «αναπηρίες» ή ιδιαιτερότητες χρειάζονται ένα πολυαισθητηριακό τρόπο προσέγγισης των μαθησιακών αντικειμένων, χρειάζονται συνεχώς εναλλαγές και κίνητρα με ευχάριστους, επιθυμητούς τρόπους μάθησης»* (Σχολείο ΄Γ).

Στα τμήματα των Ρομά και των μεταναστών επίσης *«παρατηρήθηκε ιδιαίτερο ενδιαφέρον και υψηλό επίπεδο συγκέντρωσης κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, καθώς οι μαθητές προσπαθούσαν να συσχετίσουν τα στοιχεία του παραμυθιού με παραμύθια της δικής τους λαϊκής παράδοσης. Αναπτύχθηκε ένα αίσθημα απελευθέρωσης, οικειότητας, δημιουργήθηκε ένας κοινός τόπος που τελικά διευκολύνει , εξομαλύνει την ενσωμάτωσή τους στην κοινωνία»* (Σχολείο ΄Β).

Στα σχολεία όπου η πλειοψηφία των μαθητών ήταν Έλληνες, οι ερωτήσεις των μαθητών κυμαίνονταν γύρω από την ζωή στο χωριό, για τις σχέσεις των ανθρώπων με την φύση, με τα ζώα, για τις οικογενειακές σχέσεις και τις σχέσεις ισότητας μεταξύ των δύο φύλων, για το μυθολογικό, το θεϊκό και το υπερφυσικό στοιχείο, ανακαλύπτοντας μέσω του λαϊκού παραμυθιού την λαϊκή παράδοση.

Οι μαθητές / τριες που παρακολούθησαν με προσοχή την ψηφιακή απόδοση της «Ηλίτσας» κατά κοινή παραδοχή των εκπαιδευτικών, δεν πήραν τα μάτια τους από την οθόνη.

Πραγματικά ενθουσιάστηκαν και αναρωτήθηκαν για τον τρόπο που δημιουργήθηκε το συγκεκριμένο αποτέλεσμα. Σε κάποιες περιπτώσεις, οι μαθητές στις πρώτες τάξεις του δημοτικού ζήτησαν να ξαναδούν το παραμύθι. Στις μεγαλύτερες τάξεις τα παιδιά μελέτησαν και ξαναμελέτησαν τον τρόπο δημιουργίας της ιστορίας και κάποιοι πρότειναν την επόμενη χρονιά να επιχειρήσουν να στήσουν μια δική τους ψηφιακή ιστορία.

Συνοψίζοντας, οι μαθητές γενικά είναι πιο ανοικτοί και πιο ευπροσάρμοστοι από τους ενήλικες σε κάθε τι νέο και καινοτόμο στην εκπαίδευση. Τα ψηφιακά μέσα τους είναι πιο οικεία ακόμα κι από ένα κλασικό βιβλίο. Η χρήση των ψηφιακών μέσων συμβάλει όχι μόνο στην αποτελεσματικότερη επίτευξη των ακαδημαϊκών στόχων αλλά και σε άλλους σημαντικούς τομείς όπως στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και στην συναισθηματική καλλιέργεια. Η δημιουργικότητα, η φαντασία και η συνεργασία βρίσκουν πρόσφορο έδαφος για να ανθίσουν.

1.5.2 Οφέλη για τους εκπαιδευτικούς

«Το πιο βασικό κίνητρο για ένα εκπαιδευτικό είναι να κερδίσει το ενδιαφέρον των μαθητών του, να δημιουργήσει τις συνθήκες για μια ευχάριστη και αποτελεσματική διδασκαλία» (Σχολείο ΄Β). Η ψηφιακή αφήγηση έχει τα στοιχεία εκείνα που μπορούν να συγκινήσουν τον μαθητή, να του δημιουργήσουν ερωτήματα, συναισθήματα, να του κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον, πάντα με την κατάλληλη καθοδήγηση του εκπαιδευτικού.

Ο / Η εκπαιδευτικός, μπαίνοντας στη διαδικασία να χρησιμοποιήσει τα ψηφιακά μέσα βγαίνει κερδισμένος. Γίνεται ο ίδιος πιο δημιουργικός, βρίσκει τρόπους να εμπλουτίσει το υλικό του, να κάνει την εργασία του πιο ελκυστική κερδίζοντας το ενδιαφέρον των μαθητών του με αποτέλεσμα να γίνεται *«πιο ξεκούραστο και δημιουργικό το μάθημα και πάνω από όλα πιο ουσιαστικό»* (Σχολείο ΄Δ). Οι περισσότεροι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί έχουν χρησιμοποιήσει αρκετούς τρόπους για να φέρουν σε επαφή τους μαθητές με μύθους, ιστορίες και παραμύθια. Άλλοτε χρησιμοποιούν τον παραδοσιακό τρόπο ενός παραμυθά, αφηγούνται την ιστορία και άλλοτε εντάσσουν τις τεχνολογίες (αναζητούν μια ιστορία στο διαδίκτυο που μπορεί να συναντήσουν έτοιμη στο YouTube, δημιουργούν flipbooks). Επίσης επεξεργάζονται βίντεο με τα εργαλεία της e – me ηλεκτρονικής τάξης. Χρησιμοποιούν ακόμη τη μέθοδο ηχο – ιστορίες που τις δημιουργούν σε συνεργασία με τη μουσικό του σχολείου ή συνεργαζόμενοι με τα μουσικά σχολεία της πόλης. Οι ιστορίες αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως αφόρμηση στην ανεστραμμένη τάξη, ως εργαλείο

για την αναδιήγηση (προφορικός λόγος) ή ως αφετηρία για την παραγωγή γραπτού λόγου. *«Η μεγαλύτερη ανταμοιβή για τον εκπαιδευτικό είναι τα βλέμματα των παιδιών που περιμένουν το δάσκαλο να μπει μέσα στην τάξη με χαρά και ανυπομονησία»* (Σχολείο ΄Δ). Ο / Η εκπαιδευτικός μπορεί να νιώσει ανανεωμένος από την χρήση νέων μέσων αρκεί να είναι ανοιχτός στο καινοτόμο και το καινούργιο.

1.5.3 Προβληματισμοί – Προτάσεις – Τοποθετήσεις

Η τεχνολογίες αποτελούν τα τελευταία χρόνια αναπόσπαστο κομμάτι της εκπαίδευσης. Ειδικά σε περιόδους κρίσιμες όπως αυτή της πανδημίας οι ψηφιακές εφαρμογές καθόρισαν το μέλλον της εκπαιδευτικής προσέγγισης.

Η κουλτούρα του παραδοσιακού σχολείου μερικές φορές επιβραδύνει την αποτελεσματική και επαρκή ένταξη των τεχνολογιών στο βαθμό που πρέπει. Η ελλιπής επιμόρφωση των εκπαιδευτικών αποτελεί ανασταλτικό παράγοντα ώστε να γίνουνε δεκτικοί σε κάθε καινοτόμο τρόπο χρήσης των ψηφιακών μέσων. Παράδειγμα πολλοί εκπαιδευτικοί αρκούνται στην παρουσίαση ενός έτοιμου βίντεο το οποίο παρουσιάζουν στους μαθητές ως εισαγωγή στο διδακτικό αντικείμενο. Θα μπορούσαν να υιοθετήσουν πιο αποτελεσματικούς τρόπους χρήσης των πολυμέσων όπως η παραγωγή ταινίας από τους μαθητές, η δημιουργία διαδραστικών ασκήσεων (εννοιολογικοί πίνακες, ψηφιακά σταυρόλεξα, κουίζ κ.ά).

Είναι βασικό ζητούμενο οι εκπαιδευτικοί να είναι καταρτισμένοι ώστε να ενσωματώνουν τα ψηφιακά εργαλεία (με την κατάλληλη μέθοδο) στην μαθησιακή διαδικασία. Αρκετοί εκπαιδευτικοί στην Ελλάδα φαίνεται να είναι διστακτικοί στην ένταξη της τεχνολογίας στην εκπαίδευση, επειδή στα χρόνια της πανδημίας αναγκάστηκαν να χρησιμοποιήσουν τα ψηφιακά μέσα χωρίς να έχει προηγηθεί η απαραίτητη επιμόρφωση. Αν και η πανδημία έφερε την αναγκαστική και «βίαιη» ενασχόληση των εκπαιδευτικών με την τεχνολογία τα γεγονότα δείχνουν πως με την κατάλληλη επιμόρφωση και υποστήριξη θα μπορέσουνε να αξιοποιήσουνε στον μέγιστο βαθμό τα οφέλη που προκύπτουν από τα τεχνολογικά μέσα.

Ο εκπαιδευτικός χρειάζεται αρκετές ώρες για να αναζητήσει ή να προετοιμάσει το υλικό του στα ψηφιακά μέσα. *«Θα ήταν πολύ χρήσιμο να υπάρχει ένα αποθετήριο ψηφιακής αφήγησης»* (Σχολείο ΄Β), ώστε να βρίσκει υλικό όταν δεν έχει την δυνατότητα να δημιουργήσει δικό του. Σε αυτό το σημείο πραγματοποιήθηκε μια αρκετά δημιουργική συζήτηση, καθώς από προσωπική εμπειρία και ακολούθως την μελέτη της βιβλιογραφίας ήμουν σε θέση να προτείνω κάποιες ηλεκτρονικές σελίδες που μπορούν να αποτελέσουν

πηγή άντλησης χρήσιμων πληροφοριών. *Σε αγγλόφωνο περιβάλλον, κυριαρχεί ο ιστότοπος του Κέντρου Ψηφιακής Αφήγησης που εδρεύει στο Berkeley (Centre for the Digital Storytelling, CDS).* (Ξαστέρνου, 2013. σσ. 48). Ο συμμετέχων μπορεί να παρακολουθήσει σεμινάρια ψηφιακής αφήγησης. Οι πηγές είναι οργανωμένες σε θεματικές ενότητες και καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα. Υπάρχουν επίσης στήλες οι οποίες τροφοδοτούνται από εκπαιδευτικούς οργανισμούς που μοιράζονται την διδακτική τους εμπειρία. Σε Ευρωπαϊκό επίπεδο, το «*πρόγραμμα T-Story που χρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα δια Βίου Εκπαίδευσης LLP*» (Ξαστέρνου, 2013. σσ. 48). έχει ως σκοπό να προωθήσει την ψηφιακή αφήγηση σε όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης. Το T-Story, υποστηρίζει την ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών στον τομέα της τέχνης της ψηφιακής αφήγησης. Μερικοί Ελληνικοί ιστότοποι ψηφιακής αφήγησης είναι η Μηλιά (https://milia.ntlab.gr), που συνεισφέρει στην συν δημιουργία αφηγήσεων, την ψηφιακή καταγραφή και παρουσίαση και το http://www.bookbook.gr, που υποστηρίζει την ομαδική δημιουργία. Σίγουρα θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν και άλλοι αξιόλογοι διαδικτυακοί ιστότοποι, αλλά αυτό σε ένα μεταγενέστερο ερευνητικό πλαίσιο.

Γ. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

1. Πως κατασκευάστηκε η ιστορία

1.1 Πληροφορίες για το έργο

Σε πολύ μικρή ηλικία οι γονείς μου με πήγαν σε μία παράσταση του Καραγκιόζη *Ο Μέγας Αλέξανδρος και το καταραμένο φίδι*. Παρακολουθούσα με ανοιχτό στόμα το μαγικό παιχνίδι των σκιών πάνω στο κατάλευκο πανί. Μα πως γίνεται, τι συμβαίνει άραγε πίσω από αυτό το μαγικό πέπλο; Ποιος παίζει; Όλες μου οι απορίες λύθηκαν λίγους μήνες μετά, όταν ξεκίνησα τα πρώτα μου μαθήματα θεάτρου σκιών με τον σπουδαίο δάσκαλο Μιχάλη Χατζάκη. Η απορία μου λύθηκε αλλά το μυστήριο γιγαντώθηκε. Πάμε να δούμε λοιπόν πως δημιουργήθηκε η παρακάτω ιστορία.

Στο δημιουργικό μέρος της εργασίας αντιστοιχεί το λαϊκό παραμύθι με τίτλο *Ηλίτσα.* Έναυσμα και ατελείωτη έμπνευση για αυτό το εγχείρημα αποτελεί η γιαγιά μου Αφροδίτη Τζίμα (95) η οποία μέχρι και σήμερα είναι η παραμυθού του χωριού. Στην απλή ερώτηση «*γιαγιά από που την ξέρεις την ιστορία αυτή*»; Η απάντηση της είναι εξίσου απλή. «*Από την γιαγιά μου, λέει».* Πιάνοντας το νήμα κάμποσες γενιές πίσω, μέσα από προσωπικές μαρτυρίες και αφηγήσεις φτάσαμε στο 2002 όπου μαζί με την γιαγιά μου ξεκινήσαμε μια χρονοβόρα την συστηματική καταγραφή και μελέτη των λαϊκών παραμυθιών που γνώριζε, μεταξύ των οποίων και η *Ηλίτσα*.

Η αξιοποίηση των λαογραφικών στοιχείων σε συνδυασμό με την εφαρμογή των διαθέσιμων ψηφιακών εργαλείων αποτελούν στο σύνολό τους μια πρόταση δημιουργικής γραφής που μπορεί να αξιοποιηθεί με ποικίλους τρόπους σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης και όχι μόνο, ανοίγοντας νέους ορίζοντες. Συμπερασματικά η παρούσα εργασία εκθέτει την άποψη ότι είναι εφικτό να καλλιεργηθεί μια διδακτική προσέγγιση που θα έχει ως όχημα την δημιουργία μιας εθνικής ψηφιακής αφήγησης με πυρήνα την λαογραφία και το λαϊκό παραμύθι η οποία δυνητικά θα μπορεί να απευθύνεται εκτός του εκπαιδευτικού πλαισίου και σε ένα ευρύ παγκόσμιο κοινό το οποίο δείχνει ενδιαφέρον για μορφές αφήγησης με έντονο τοπικό χαρακτήρα.

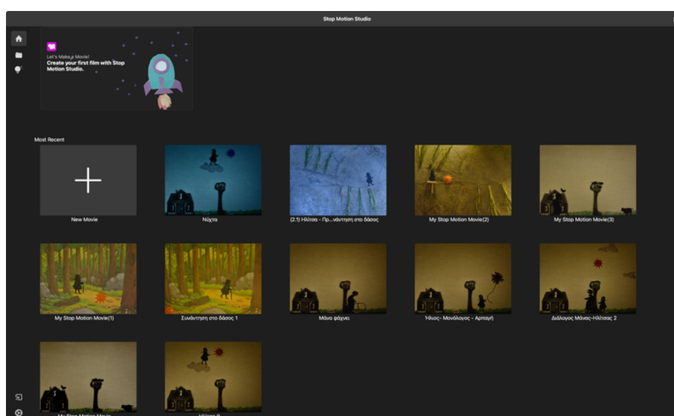
Σε κάθε περίπτωση η διαδικασία δημιουργίας της ιστορίας της *Ηλίτσας,* ανεξάρτητα από τα αποτελέσματα που φέρει και που θα κρίνει ο αναγνώστης ανάλογα με τα κριτήρια και τα

σημεία αναφοράς του, ήταν ένα είδος μύησης μέσα από μια προσπάθεια μελέτης, αξιοποίησης και επιπρόσθετης διερεύνησης των πλούσιων στοιχείων που ενέχει η ελληνική λαογραφία. Μια γέφυρα μεταξύ παρόντος και μέλλοντος, μια αέναη ροή, μύθων, θρύλων, παραδόσεων, κ.α. ως μια πυξίδα για να πορευόμαστε στην τωρινή πραγματικότητα.

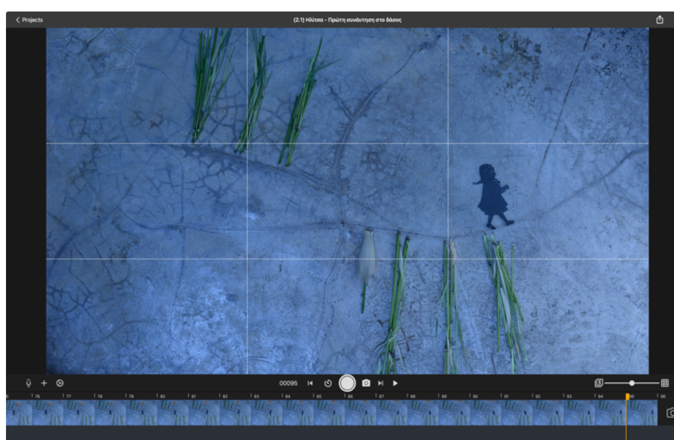
1.2 Σχέδιο ψηφιακής ιστορίας

Στην συγκεκριμένη ενότητα της εργασίας περιγράφεται διεξοδικά η διαδικασία δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας, μέσω των εφαρμογών που αναφέρθηκαν στο θεωρητικό μέρος, (iMovie, Stop Motion Studio, Logic pro X, Adobe Lightroom, Adobe Photoshop, Microsoft Power Point, Microsoft Word, Stop Motion animation, Cut Out Animation, Θέατρο σκιών και με την χρήση μιας αναλογικής φωτογραφικής μηχανής τύπου Nikon D5200). Σκοπός είναι η ανάδειξη των ψηφιακών εφαρμογών και η συνεισφορά τους στην δημιουργία των ψηφιακών ιστοριών ως διδακτική πρόταση, παρέμβαση στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.

Η ιστορία που δημιουργήθηκε βασίστηκε στις αρχές της παραδοσιακής και ψηφιακής αφήγησης που αναφέρθηκαν προηγουμένως (Αριστοτέλης, Προπ, Μπαρτ, Ζενετ, Robin, B. R., & Pierson, Freytag), προσεγγίζοντας με απόλυτο σεβασμό το λαϊκό ύφος, τις αρχές του λαϊκού παραμυθιού και του θεάτρου σκιών, προσφέροντας μια πρακτική θέαση της εφαρμογής της ψηφιακής αφήγησης. Η παρακάτω ψηφιακή ιστορία λειτουργεί ως αφορμή εκκίνησης μιας συνεργασίας με εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με την ένταξη των ψηφιακών μέσων στην μέθοδο της διδασκαλίας. Είναι το όχημα για την παρουσίαση των δημιουργικών δυνατοτήτων των ψηφιακών εφαρμογών, ενώ ταυτόχρονα επιχειρεί να γεφυρώσει και να φέρει κοντά δύο κόσμους, αυτόν του λαϊκού παραμυθιού, της παραδοσιακής λαϊκής αφήγησης και της σύγχρονης ψηφιακής αφήγησης.



Εικόνα 2. Stop Motion Studio



Εικόνα 3. Λήψη με την εφαρμογή Stop Motion Studio

1.3 Η φιλοσοφία πίσω από την δημιουργία

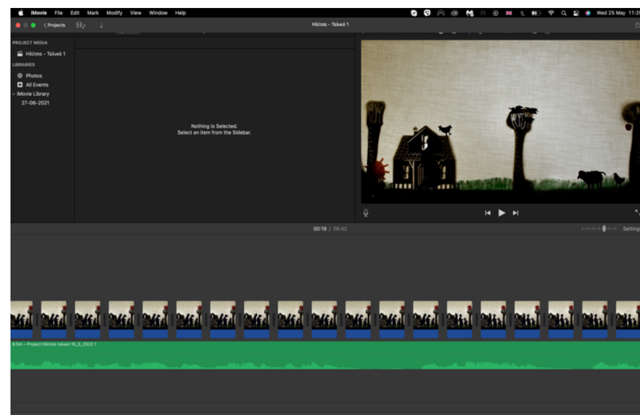
Η φιλοσοφία και το πλάνο πάνω στα οποία βασίστηκε το εγχείρημα επιμελήθηκαν προσεχτικά, ώστε το κάθε βήμα να συμβάλει στην επίτευξη των τριών παρακάτω στόχων. Πρώτον να διατηρηθεί ενεργή η εμπλοκή των μαθητών με το χειρωνακτικό και το δημιουργικό σκέλος της ιστορίας. Δεν επιθυμούμε σε καμία περίπτωση να αφαιρέσουμε την επαφή τους με την πραγματική ύλη και με τον πρωτογενή τρόπο δημιουργίας, αντιθέτως επιδιώκουμε την ενθάρρυνση αυτής της δραστηριότητας. Δεύτερον, με την εφαρμογή πολύ απλών και έξυπνων ψηφιακών μέσων επιτυγχάνουμε την μετάβαση της πρωτογενούς δημιουργικής διαδικασίας στον ψηφιακό κόσμο. Τρίτον, η δημιουργία συμβαίνει μέσα από την απλότητα. Παρουσιάζεται στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές ένας τρόπος όπου, αλλάζοντας την τάξη και την οπτική των πραγμάτων που έχουμε γύρω μας, για παράδειγμα στο (σπίτι, σχολική αίθουσα, κτλ.) και επανατοποθετώντας τα στον χώρο και τον χρόνο, δύναται να δημιουργήσουμε οποιονδήποτε κόσμο, οποιαδήποτε ιστορία που ενυπάρχει στο

συν / πλην άπειρο της ανθρώπινης φαντασίας. Εξάλλου τα παιδιά εκ φύσεως διανύουν διαρκώς αυτή την απόσταση.

1.4 Ηλίτσα – σενάριο ψηφιακής ιστορίας

Ένα αντρόγυνο σχεδόν τριακόσια χρόνια πριν ζει σε ένα βουνό. Η γυναίκα δεν μπορεί να αποκτήσει παιδία και παρακαλεί τον Ήλιο να της δώσει ένα (παιδί ή κορίτσι) με την υπόσχεση ότι όποτε θέλει να το πάρει πίσω. Ο Ήλιος θα την δοκιμάσει. Της πηγαίνει ένα κορίτσι. Η μάνα το μεγαλώνει και όλοι είναι χαρούμενοι, ώσπου μια μέρα ο Ήλιος αποφασίζει να πάρει πίσω αυτό που του ανήκει. Η μάνα αθετεί την υπόσχεσή της και ο Ήλιος μεταμορφωμένος σε χαρταετό παίρνει την Ηλίτσα και την πάει στον παράδεισο. Εκεί το κορίτσι έχει τα πάντα αλλά είναι δυστυχισμένη. Ο Ήλιος βλέποντας την να μαραίνεται κάθε μέρα όλο και ποιο πολύ αποφασίζει να την επιστρέψει πίσω στην μητέρα της και να επανενώσει την οικογένεια.

Όπως αναφέραμε πιο πάνω, η *Ηλίτσα* (Τζίμα, Α. - Τζίμας, Κ. 2002) είναι μια ψηφιακή λαϊκή ιστορία που δημιουργήθηκε για να προσεγγίσει την λαϊκή παράδοση και το λαϊκό παραμύθι με μια σύγχρονή θέαση. Είναι ένα παραμύθι που ενέχει ζητήματα σχετικά με τον άνθρωπο, την φύση, το υπερφυσικό-μυθολογικό στοιχείο, την ζωή, τις κοινωνικές σχέσεις, την θέση της γυναίκας στην κοινωνία, κτλ. Στην παρούσα εκδοχή είναι ένα έργο εφτά λεπτών.



Εικόνα 4. Δημιουργία βίντεο με την εφαρμογή iMovie

1.5 Δομή ψηφιακής ιστορίας

Η δομή της ψηφιακής ιστορίας διακρίνεται από αφαιρετικότητα. Υφίσταται η σχέση αιτίου-αιτιατού σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, που συστατικά του μύθου είναι οι «περιπέτειες» και οι «αναγνωρίσεις» - όπου «περιπέτεια» είναι *η μετάβαση του ήρωα από την ευτυχία στην δυστυχία ή αντίστροφα,* και «αναγνώριση» *η μετάβαση από την άγνοια στην γνώση.* Αλλά και του Robert McKee, όπου «*η σκηνή είναι ένα μύθος σε μικρογραφία».* Μια δράση που εκτυλίσσεται σε ενιαίο χώρο και σε συνεχή χρόνο – δράση που, μέσω της σύγκρουσης, έχει ως αποτέλεσμα τη μεταβολή του «πρόσημου» της συναισθηματικής κατάστασης του ήρωα. Υπάρχουν αφηγηματικά σχήματα που συναντήσαμε στους (Προπ, Μπαρτ, Ζενετ, Robin, B. R., & Pierson), ενώ ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην διατήρηση του προφορικού ύφους και της ιδιωματικής γλώσσας.

1.6 Κατασκευή σκηνικών

Για την δημιουργία των σκηνικών του λαϊκού παραμυθιού *Ηλίτσα* έγινε εξ ολοκλήρου χρήση ανακυκλώσιμων υλικών και συγκεκριμένα υλικών που ήταν άμεσα διαθέσιμα μέσα στο σπίτι. Για παράδειγμα η βάση ενός πλαστικού μπουκαλιού από νερό μεταμορφώθηκε σε ήλιο. Ο μπερντές του θεάτρου σκιών δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένα χάρτινο κασόνι από φρούτα και λαχανικά με ένα κομμάτι λευκό πανί τεντωμένο και πιασμένο με συρραπτικό από τις τέσσερις άκρες του. Το σπίτι, τα δέντρα, και οι χαρακτήρες είναι από μαύρο χαρτόνι. Μια μαργαρίτα άλλαξε για λίγο την ιδιότητά της και έγινε χαρταετός δεμένος με ένα κομμάτι σπάγκου για καλούμπα στα χέρια της Ηλίτσας. Τα σύννεφα αποτελούνται από διάφανη πλαστική μεμβράνη, το φαινόμενο της βροχής παραστάθηκε από ξεραμένους σπόρους φυτού δάφνης. Για την πρώτη σκηνή του δάσους χρησιμοποιήθηκε μία ζωγραφιά ενός αγαπημένου βιβλίου του παιδιού μου με τίτλο The Gruffalo. Για την δεύτερη σκηνή του δάσους το σκηνικό μεταφέρθηκε στο ρυτιδιασμένο δάπεδο του μπάνιου, σε συνδυασμό με μια πολύ απλή τοποθέτηση μικρών κλαδιών από καλαμιές να προσδίδουν την αφαιρετική αίσθηση ενός δάσους.



Εικόνα 5. Κατασκευή σκηνικών και μοντέλων από ανακυκλώσιμα υλικά.

1.7 Ιστοριοπίνακες – Storyboard

Ποιο είναι λοιπόν το πρώτο στάδιο της παραγωγής μιας ψηφιακής ιστορίας; Οι ιστοριοπίνακες ή storyboards είναι από τα πρώτα πράγματα που δημιουργούνται. Το storyboard είναι ένας πίνακας γραφικών που αποτελείται από εικονογραφήσεις ή εικόνες που εμφανίζονται σε σειρά με σκοπό την προ-οπτικοποίηση μιας ταινίας, κινουμένων σχεδίων, κινηματογραφικών γραφικών ή διαδραστικών μέσων. Αξίζει να αναφέρουμε ότι η διαδικασία του storyboarding, με τη μορφή που είναι γνωστή σήμερα, αναπτύχθηκε στην Walt Disney Productions στις αρχές της δεκαετίας του 1930. Ουσιαστικά μοιάζει με ένα τεράστιο βιβλίο, με την διαφορά ότι ο διάλογοι αντί να περιλαμβάνονται στα γραφικά, χωρίζονται και μπαίνουν από κάτω. Στην παρούσα ιστορία για την δημιουργία του ιστοριοπίνακα χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή Microsoft Power Point. Μετά την ολοκλήρωση του ιστοριοπίνακα το επόμενο βήμα είναι η παραγωγή των ηχητικών μερών. Με την χρήση της εφαρμογής Logic pro X και ένα δυναμικό μικρόφωνο ηχογραφήθηκε η αφήγηση και οι φυσικοί ήχοι των πουλιών και των εντόμων. Στην συνέχεια αφού έχει γίνει η επιλογή και η κατασκευή της τελικής μορφής των σκηνικών που θα χρησιμοποιηθούν, πραγματοποιούνται οι απαραίτητες λήψεις με την κάμερα. Ο αριθμός των λήψεων ανά δευτερόλεπτο εξαρτάται από τον δημιουργό και το αποτέλεσμα που θέλει να επιτύχει. Τα

σκηνικά και τα φώτα είναι τοποθετημένα σε σταθερή επίπεδη επιφάνεια, η κάμερα στηρίζεται πάνω σε ένα σταθερά τοποθετημένο τρίποδα. Μετά το πέρας της παραπάνω διαδικασίας επιλέγονται οι καλύτερες φωτογραφίες και οι επεξεργάζονται με την χρήση των εφαρμογών που αναφέραμε παραπάνω, (iMovie, Stop motion, Photoshop, Lightroom). Η φωτογραφίες αποθηκεύονται σε μορφή υψηλής ποιότητας raw. Στο τελικό στάδιο με την χρήση της εφαρμογής iMovie οι φωτογραφίες τοποθετούνται διαδοχικά και συγχρονίζονται με τα ηχητικά μέρη της ιστορίας. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα αρχείο οπτικοαουστικού υλικού σε μορφή mp4. Παρακάτω παρουσιάζονται οι ιστοριοπίνακες που δημιουργήθηκαν για την *Ηλίτσα.*

1.7.1 Ιστοριοπίνακες – Ηλίτσα

PROJECT Ηλίτσα PAGE 1 / 3

ΣΚΗΝΗ : 1



Ανοιχτό πλάνο. Ο Ήλιος ανατέλλει. Τα πουλιά πετούν γύρω του. Ο κόκορας περιστρέφεται και προσγειώνεται στο έδαφος. Η μητέρα βγαίνει έξω από. Το σπίτι και προσεύχεται στον Ήλιο. Ο Ήλιος της πηγαίνει ένα παιδί μέσα σε ένα καλάθι. Τα πουλιά το κουβαλάνε στο σπίτι.

ΣΚΗΝΗ : 2



Η Ηλίτσα κάνει βόλτα στο δάσος και παίζει με τα ζώα.

ΣΚΗΝΗ : 3 SHOT #: SHOT SIZE:



Δάπεδο μπάνιου με μικρά κλαδάκια φυτού καλαμιάς. Η Ηλίτσα συναντά τον Ήλιο. Ο Ήλιος ζητά από το κορίτσι να μιλήσει στην μάνα της για να του δώσει πίσω αυτό που του έχει τάξει.

ΣΚΗΝΗ : 4 SHOT #: SHOT SIZE:



Πλάνο κοντινό. Η Ηλίτσα επιστρέφει στο σπίτι και συζητά με την μητέρα της για τον Ήλιο. Ο Ήλιος πάνω δεξιά κινείται διακριτικά σαν να κρυφακούει.

PROJECT Ηλίτσα PAGE 2 / 3

ΣΚΗΝΗ : 5



Η Ηλίτσα ξανασυναντά τον Ήλιο. Ο Ήλιος την ρωτά εάν μίλησε στην μητέρα της. Κορίτσι λέει ότι ξέχασε. Οι δρόμοι τους χωρίζονται.

ΣΚΗΝΗ : 6



Ανοιχτό πλάνο. Το κορίτσι επιστρέφει στο σπίτι και ξαναρωτά τη μητέρα της. Τι έχει τάξει στον Ήλιο. Η μητέρα της λέει στο κορίτσι να το ξεχάσει.

ΣΚΗΝΗ : 7



Ο Ήλιος αποφασίζει να πάρε το κορίτσι μόνος του. Μεταμορφώνεται σε χαρταετό.

ΣΚΗΝΗ : 8



Η μητέρα ψάχνει το κορίτσι. Δεν την βρίσκει πουθενά.

PROJECT Ηλίτσα PAGE 3 / 3

ΣΚΗΝΗ : 9



Η Ηλίτσα είναι στον παράδεισο. Ο Ήλιος της εξηγεί ότι από δω και στο εξής θα ζουν εκεί. Θα έχει όλα τα καλά. Σπόροι δάφνης παριστάνουν την βροχή. (Στεναχώρια της Ηλίτσας).

ΣΚΗΝΗ : 10



Ο Ήλιος μιλάει με το κορίτσι την νύχτα που επιστρέφει στο «σπίτι».

ΣΚΗΝΗ : 11



Ο Ήλιος ρωτάει την Ηλίτσα εάν θέλει να επιστρέψει στην μητέρα της.

ΣΚΗΝΗ : 12



Η Ηλίτσα επιστρέφει στο σπίτι, ιππεύοντας τον Ήλιο.

ΣΚΗΝΗ : 13



Οι γονείς της βγαίνουν από το σπίτι και την καλωσορίζουν. Συζητάνε όλοι μαζί, για το τι συνέβη. Αποκαλύπτονται όλα. Ο Ήλιος φεύγει και η οικογένεια επανενώνεται.

1.8 Ηλίτσα

Ηλίτσα

Λαϊκό Παραμύθι

Αφροδίτη Τζίμα

Κωνσταντίνος Τζίμας

Κωνσταντίνος Τζίμας

std510810@ac.eap.gr

Μια φορά κι ένα καιρό ήταν ένας πατέρας κι μια μάνα κι δεν είχαν παιδιά. Δεν τους έδινε ο θεός παιδιά και γύριζαν όλο μονάχοι τους στα χωράφια, σα δω σα κει, όλο μονάχοι. Η γυναίκα έλεγε όταν σηκώνονταν, έκανε την προσευχή της κι έλεγε, μόλις έβλεπε τον ήλιο κι πετιόταν έλεγε. *«Ήλιε μ' δε μου φέρνεις ένα παιδάκι, ότι να είναι, κορίτσι, παιδί κι όποτε θέλεις να το πάρεις πίσω».* Αυτή έλεγε ότι θα της το φέρει και δε μάτα-το παίρνει, αλλά την κουβέντα την έλεγε αυτή, ότι *«όποτε θέλεις να το πάρεις πίσω».*

Ε, πέρασε πολύς καιρός…Μια μέρα ο Ήλιος σκέφτηκε. *«Για να δω θα μου το δώκει πάλι»;* Ένα πρωί που βγήκε ο Ήλιος, παίρνει ένα κοριτσάκι και το πάει στην πόρτα της. Της λέει ο Ήλιος. *«Θα σε αφήσω εδώ Ηλίτσα μου, θα βροντήξεις την πόρτα εσύ και θα έρθει η μάνα σου να σε πάρει. Εγώ θα σε βλέπω, θα πηγαίνω, θα έρχομαι εδώ κάθε μέρα, κι θα με βλέπεις και σύ».* Εντάξει, λέει η Ηλίτσα. Ε, έφυγε ο Ήλιος και αυτή χτύπησε την πόρτα. Βγαίνει η μάνα του, το βλέπει το κοριτσάκι. *«Α, Ηλίτσα μου, ήρθες παιδάκι μου».* Τ

ο πήρε μέσα όλο χαρά η μάνα του, του έδωσε έφαγε, ήπιε. Του έφτιαξε φουστάνια, του έφτιαξε απ' όλα. Μεγάλωσε το κοριτσάκι, πήγαινε έπαιζε σα πέρα με τα αρνάκια στο περιβόλι. Ο Ήλιος το έβλεπε από ψηλά ότι καλοπέρναγε εκεί κάτω κι αφού πέρασε κανένας χρόνος, παραπάνω λέει: *«στάσου να την καταπατήσω την γιαγιά, να δούμε θα μου το δώσει πίσω το κορίτσι;»*

Μια μέρα πέρασε ο Ήλιος το πρωί κι λέει.

ΗΛΙΟΣ - Τι κάνεις Ηλίτσα;

ΗΛΙΤΣΑ - Καλά Ήλιε, καλά είμαι, μια χαρά είμαι.

ΗΛΙΟΣ - Τι κάνεις, παίζεις, παίζεις;

ΗΛΙΤΣΑ - Ναι, παίζω με τα αρνάκια, παίζω και μόνη μου.

ΗΛΙΟΣ - Καλά Ηλίτσα μου, καλά περνάς, σε βλέπω κι εγώ. Θα πας στη μάνα σου και θα της πεις αυτό που μου έχει τάξει, να μου το δώσει.

Η Ηλίτσα αναρωτήθηκε, *«τι έχει τάξει η μάνα μου στον Ήλιο»;* Φτάνει στο σπίτι και λέει.

ΗΛΙΤΣΑ - Μάνα ξέρεις τι μου είπε ο Ήλιος;

ΜΗΤΕΡΑ - Τι σου είπε παιδάκι μου;

ΗΛΙΤΣΑ - Να του δώκεις αυτό που του έχεις τάξει.

ΜΗΤΕΡΑ - Ωχ, Ηλίτσα μου, πες στον Ήλιο ότι ξεχάστηκες με τα παιχνίδια και δεν μου το πες.

Μόλις η Ηλίτσα ξανασυνάντησε τον Ήλιο του λέει, *«Το ξέχασα Ήλιε μου να το πω στην μάνα μου».*

Μια άλλη μέρα μάτα - το είδε το κοριτσάκι.

ΗΛΙΟΣ - Ηλίτσα μου τι κάνεις, καλά είσαι, της είπες την μάνας σου αυτό που σου είχα πει;

ΗΛΙΤΣΑ - Ωχ, με τα παιχνίδια το ξέχασα. *«είπε όπως το διάταξε η μάνα του».*

ΗΛΙΟΣ - Καλά Ηλίτσα μου, άμα πας στο σπίτι να πεις στην μάνα σου, αυτό που μου έχει τάξει να μου το δώσει.

Έρχεται πάλι το κορίτσι στη μάνα του και λέει.

ΗΛΙΤΣΑ - Μαμά τι του έχεις τάξει του Ήλιου και το θέλει να του το δώσεις;

ΜΗΤΕΡΑ - Ωχ Ηλίτσα μου, πες του ότι το «ξέχασα». Άμα σε ρωτάει να του λες ότι το ξέχασα.

Να κυλήσει κάμποσος καιρός. Αυτή λυπόταν το κοριτσάκι, να το δώσει. Το μεγάλωσε και το λυπόταν.

Ε, πέρασε καιρός.

Ύστερα μια μέρα μονολογούσε ο Ήλιος και έλεγε. *«Το λυπάσαι ε, δεν μου το δίνεις, τότε που το ήθελες μου έταξες ότι όποτε θέλω, να το πάρω. Ε, κι εγώ θα το πάρω».* Μια μέρα, καθώς έπαιζε το κοριτσάκι, το πήρε από το χέρι και πάει. Ψάχνει σα δω, ψάχνει σα κει η μάνα του, πουθενά το κοριτσάκι. Α, λέει θα το πήρε ο Ήλιος το κορίτσι. Έσκουξε, χτυπιόταν, στεναχωρήθηκε. Πέρασε καμιά βδομάδα. Το πήρε ο Ήλιος το κορίτσι, το πήγε στον παράδεισο. Εκεί υπήρχαν από όλα τα καλά. Του πήγαινε το πρωινό του, το νερό, του έλεγε *«εδώ είναι εκείνο, κι εκείνο, εκεί θα φας, εκεί θα πιείς, εκεί θα παίξεις με τις κούνιες. Εγώ θα σε βλέπω από εκεί που θα πηγαίνω. Το βράδυ θα έρχομαι και θα είμαστε παρέα, θα κοιμόμαστε εδώ».*

Ντάξει, είπε η Ηλίτσα και στεναχωριόταν επειδή ήταν εκεί μοναχό του. Μαδιόταν, έτρωγε τα μούτρα του με τα χέρια. Ήρθε ο Ήλιος το βράδυ. Αυτός το έβλεπε τι έφτιαχνε, που έκανε όλο έτσι.

ΗΛΙΟΣ - Γιατί Ηλίτσα μου είσαι έτσι;

ΗΛΙΤΣΑ - Πώς είμαι;

ΗΛΙΟΣ - Τσαγκουνισμένη, τι σε τσαγκούνισε; «Να δει, θα το μαρτυρήσει»;

ΗΛΙΤΣΑ - Να πήγα εκεί δα και ήταν κάτι γάτες και με τσαγκούρνησαν.

ΗΛΙΟΣ - Α, καλά, να μην ματαπάς εκεί στις γάτες και σε τσαγκουρνάν. Σου είπα να τρως, να πίνεις, να κουνιέσαι και να κάνεις ότι μπορείς, ότι θες, κι όποτε ευκαιρήσω εγώ θα πάμε στη μάνα σου.

ΗΛΙΤΣΑ - Καλά.

Αυτό τα ίδια στεναχωριόταν. Ούτε έπαιζε, ούτε έτρωγε παρά καθόταν μαραγκιασμένο. Αυτός το έβλεπε από εκεί που ήταν.

Ε, πέρασε καμιά εβδομάδα…λέει του κοριτσιού.

ΗΛΙΟΣ - Ηλίτσα, θέλεις να πάμε στη μάνα σου;

ΗΛΙΤΣΑ - Πως δεν θέλω να πάω στη μάνα μου! Εδώ που κάθομαι μονάχη μου μπορεί να έχω απ’ όλα τα καλά, αλλά δεν έχω κανέναν. Την μάνα μου δεν την βλέπω.

ΗΛΙΟΣ - Καλά Ηλίτσα, τώρα εγώ δεν ευκαιρώ σήμερα, ούτε αύριο. Θα φας, θα πιείς, θα παίξεις αυτές τις μέρες και μεθαύριο θα σε πάρω και θα σε πάω στην μάνα σου. Αυτό, τα ίδια, καθόταν μαραμένο, δεν πάενε να κάνει τίποτα από αυτά που του έλεγε ο Ήλιος παρά μόνο στεναχωριόταν. Πέρασαν κάνα δυο μέρες…Το πήρε το κοριτσάκι από το χέρι και ματαήρθε, το άφηκε στην πόρτα της μάνας του.

Κάποτε βγαίνει όξω η μάνα και ο πατέρας του. Μόλις το είδε το παιδί λέει η μάνα του.

ΜΗΤΕΡΑ - Ηλίτσα μου ήρθες πάλι, σε έφερε ο Ήλιος.

ΗΛΙΤΣΑ - Με είχες τάξει στον Ήλιο μαμά, δεν μου έλεγες, γιατί δεν μου έλεγες;

ΜΗΤΕΡΑ - Αχ, σε λυπόμουν Ηλίτσα μου, θα σε έπαιρνε ο Ήλιος και γω τι θα έκανα.

ΗΛΙΤΣΑ - Και τώρα με πήρε, με πήγε στον παράδεισο…με πήγε, αλλά εγώ στεναχωριόμουν και δεν μπόρεγα ούτε να φάω, ούτε να πιώ, ούτε τίποτα.

ΗΛΙΟΣ - Κάτσε τώρα Ηλίτσα, κάτσε αυτού με την μάνα σου, να γίνεις

μεγάλη, να σε έχει η μάνα σου. Δεν μάτα-σε ξαναπαίρνω.

Ε, το πήρε η μάνα του το κοριτσάκι, εκεί μεγάλωσε. ο πάντρεψε, είχε εγγόνια…

Και έζησαν αυτοί καλά και μείς ακόμα καλύτερα.

ΤΕΛΟΣ

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Αλεξιάδης, Μ. (1997). Έλληνες παραμυθάδες (19ος – 20ος αι). Η τέχνη της αφήγησης. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Αναγνωστόπουλος, Β.Δ., & Λιάπης, Κ. (1995). Λαϊκό παραμύθι και παραμυθάδες στην Ελλάδα. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Αυδίκος, Ε. (1997). Το λαϊκό παραμύθι. Θεωρητικές προσεγγίσεις. Αθηνα: Εκδόσεις Οδυσσέας.

Αυδίκος, Ε. (2007). Παραμύθι,αφηγηματική κοινότητα και ετερότητα. Αθήνα: Γλάρος.

Δαμιανού, Δ. (2010-2012). Οι παιδαγωγικές διαστάσεις της ελληνικής λαογραφίας και η διδασκαλία της λαογραφίας στην ελληνική εκπαίδευση.

Γάμβρου, Ε. (2016). Η λογοτεχνία στο παιχνίδι και το παιχνίδι από τη λογοτεχνία. https://www.academia.edu/18373953/%CE%97_%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1_%CF%83%CF%84%CE%BF_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_%CE%BA%CE%B1%CE%B9_%CF%84%CE%BF_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_%CE%B1%CF%80%CF%8C_%CF%84%CE%B7_%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1

Καΐλα, Μ. & Ξανθάκου, Γ. (1988). Η ψυχαναλυτική προσέγγιση του παραμυθιού, επιθεώρηση παιδικής λογοτεχνίας, 3.

Καπλάνογλου. Μ(2002). Παραμύθι και αφήγηση στην Ελλάδα, μια παλιά τέχνη σε μια νέα εποχή. Το παράδειγμα των αφηγητών από τα νησιά του Αιγαίου και από τις προσφυγικές κοινότητες των Μικρασιατικών Ελλήνων, Αθηνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Κατσαδώρος, Γ. (2013), Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα, επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό. Αθήνα: Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής.

Κατσαδώρος – Γκίβαλου, Α. (2005). Η θέση της λογοτεχνίας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Ζητήματα και προοπτικές της διδακτικής της. Αθήνα: Τυπωθήτω – Δαρδανός.

Κωτόπουλος, Η. Τ. Βακάλη, Ά., & Φειδάς, Γ. (2016). Χαρακτήρας και πλοκή. Εμβαθύνοντας στους βασικούς άξονες κάθε ιστορίας και χαρτογραφώντας τη θέση τους στην ψηφιακή αφήγηση. Κεφάλαιο 1ο. Πανεπιστημιακές Σημειώσεις - Ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση. Φλώρινα: ΠΔΜ.

Κουλουμπή – Παπαπετροπούλου, Κ. (1998). Ο Bruno Bettelheim για τα παραδοσιακά παραμύθια, διαδρομές, 9.

Μαλαφάντης, Κ. (2011). Το παραμύθι στην εκπαίδευση: Ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση. Αθήνα: Διάδραση. Εισήγηση σε πανελλήνιο συνέδριο: Η εκπαίδευση στην εποχή των ΤΠΕ. Θεματική ενότητα: Η επίδραση των εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη μάθηση και ο τρόπος εκπαιδευτικής αξιοποίησής τους.

Μέγας, Γ.Α. (1967). Εισαγωγή εις την Λαογραφία, Αθήνα.

Μερακλής, Μ.Γ. (1988). Τι είναι η λαϊκή λογοτεχνία, Αθήνα: ΚΜΕ Συγχρονη εποχή.

Μερακλής, Μ.Γ. (1999). Το λαϊκό παραμύθι. Κείμενα παραμυθολογίας. Αθήνα: Εκδόσεις. Ελληνικά Γράμματα.

Μερακλής, Μ.Γ. (2007). Ελληνική λαογραφία. Κοινωνική συγκρότηση, ήθη και έθιμα, λαϊκή τέχνη. Αθήνα: Οδυσσέας (β΄έκδοση).

Μερακλής, Μ.Γ. (2012). Το λαϊκό παραμύθι, διδακτικές προτάσεις για νηπιαγωγούς και δασκάλους. Αθήνα: Εκδόσεις Διάδραση.

Μπατρίτσης, Θ. (2014). Αφιέρωμα στην δημιουργική γραφή. Περιοδικό Μανδραγόρας, τεύχος 50. σσ. 117.

Μπατρίτσης, Θ. (2014). Εμπειρίες από σεμινάρια ψηφιακής αφήγησης σε εκπαιδευτικούς. Η περίπτωση της Ελλάδας. Στο Π. Αναστασιάδης, Ν Ζαράνης, Β. Οικονομίδης & Μ. Καλογιαννάκης, (Επιμ.), Πρακτικά 9ου Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση». Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο, 3-5 Οκτωβρίου 2014.

Μπατρίτσης, Θ., Μαργαρίτη, Α. (2014). Ψηφιακή αφήγηση ως μέσο διδασκαλίας φυσικών επιστημών στο νηπιαγωγείο: ένα διαδραστικό παραμύθι στο Scratch. Θέματα επιστημών και τεχνολογίας στην εκπαίδευση, (7)3, 164-179.

Μπατρίτσης, Θ. (2015). Αφιέρωμα. Σχολή Ι.Μ. Παναγιωτόπουλου. Deltio. σσ.17

Ξαστέρνου, Μ. (2013). Παιδαγωγικός λόγος 1. Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Διεθνείς και ελληνικές πρακτικές. σσ. 39-60

Σκαρτσής, Σ.Λ. (1994). Εισαγωγή στη λαϊκή λογοτεχνία. Αθήνα: Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.

Υπουργείο Παιδείας και θρησκευμάτων. Εκπαιδευτικό πρόγραμμα της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης.
http://ebooks.edu.gr/ebooks/simplesearch?query=&location=123456789%2F3&searchWhere=onlymetadata

Συλλογικό έργο. (2017). Το παραμύθι από τους αδελφούς Grimm στην εποχή μας. Διάδοση και μελέτη. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.

Barry, P. (2013). Γνωριμία με τη θεωρία: Μια εισαγωγή στη λογοτεχνική και πολιτισμική θεωρία. Αθήνα: Εκδόσεις Βιβλιόραμα.

Barthes, R. (2007). S/Z. Αθήνα: Εκδόσεις Νήσος.

Freud, S. (2011). Ο ποιητής κα η φαντασίωση. Αθήνα: Εκδόσεις Πλέθρον

Kalantzis, M. & Cope, B. (2013). Νέα μάθηση. Βασικές αρχές για την επιστήμη της εκπαίδευσης. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική.

Propp, V. (1987). Μορφολογία του παραμυθιού: Η διαμάχη με τον Κλωντ Λέβι Στρως και άλλα λείμενα. Αθήνα: Εκδόσεις Καρδαμίτσας.

Rodari, G. (1985). Γραμματική της φαντασίας. Πως να φτιάχνουμε ιστορίες για παιδιά. Αθήνα: Τεκμήριο.

Ξενόγλωσση

Altricher, H. (1993). Teachers investgate their work: An introduction to methods of action research. New York: Routledge

Bauman, R. (1986) Story, performance, and event: Contextual studies of oral narrative (Vol.10) Cambridge University Press.

Brooks, L. (2011), The six core competencies of successful storytelling.

Corden, R. (2001). Group discussion and the importance of a shared perspective: Learning from collaborative research.

Chapelle, C. (2001). Computer applications in Second Language Acquisition. Cambridge University Press.

Dawkins, R.M. (1950). Forty five stories from the Dodekanese. Edited and Translated by the Mss. Of Jacob Zarraftis, Cambridge University Press.

Freytag, G. (1900). Technique of the drama. Chicago: Scott, Foresman. https://archive.org/details/freytagstechniqu00freyuoft/page/n4

Gardner, H. (1973). The arts and human development. New York – London – Sydney – Toronto: John Wiley and Sons.

Lathem, S. A. (2005). Learning communities and digitall storytelling: New media for ancient tradition. In C.

Luthi, M. (1982). The European folktale. Form and nature. Philadelphia. Institute for the study of human issues.

Magos, C. (2012). The princess is a racist: Combating stereotypes through teaching folktales. International association for intercultural education.

Mendoza, J. & Reese, D. (2001). Examining multicultural picture books for the early childhood classroom.

Compayre, G. (1908). Pestalozzi and Elementary Education. George G. Harrap & Company. The library of the university of California Los Angeles. https://archive.org/details/pestalozzielemen00compiala/page/n1/mode/2up?ref=ol&view=theater

Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. Digital Education Review, 22, 37-51.

Robin, B. R., & Pierson, M. E. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. Paper presented at the annual meeting of the society for information technology teacher education. Phoenix, AZ.

Thomson, S. (1946). The Folktale, The Dryden Press, New York.

Zipes, J. (1988). The brothers Grimm: from the enchanted forests to the modern world, Routledge, Chapman and Hall, New York.

Παράρτημα Α.

Ερωτήσεις έρευνας

ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ / ΓΥΝΑΙΚΑ

ΚΑΘΕΣΤΩΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ / ΜΟΝΙΜΟΣ

ΧΡΟΝΙΑ ΥΠΗΡΕΣΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ:…………..

ΣΧΟΛΕΙΟ / ΤΑΞΗ:………………………………………...

ΤΙΤΛΟΙ ΣΠΥΔΩΝ: ΒΑΣΙΚΟΣ ΤΙΤΛΟΣ / ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ / ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΟ

ΓΝΩΣΗ Η/Υ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ; (κάποια επιμόρφωση στην εκπαιδευτική τεχνολογία, γνώση ECDL…)

1. Ποια είναι η άποψή σας για τη χρήση της τεχνολογίας στην εκπαίδευση;
2. Αξιοποιείτε τα ψηφιακά μέσα στην εκπαίδευση; Ποια μέσα αξιοποιείτε;
3. Πώς / με ποιόν τρόπο τα εντάσσετε στη διδασκαλία σας;
4. Πόσο θετική θεωρείτε τη συμβολή τους στην εκπαιδευτική πρακτική; Θεωρείτε ότι υπάρχουν οφέλη από την αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στην εκπαίδευση και στις σχολικές τάξεις; Ποια είναι αυτά;
5. Θεωρείτε ότι κερδίζετε -ως εκπαιδευτικός- κάτι, όταν εντάσσετε την ψηφιακή αφήγηση στη διδασκαλία σας;
6. Τι θα σας παρακινούσε στο να εντάξετε μια ψηφιακή ιστορία στην διδασκαλία σας;
7. Οι εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης θεωρείτε ότι μπορούν να ωφελήσουν τους μαθητές και τις μαθήτριες;
8. Τι μπορεί να κερδίσουν οι μαθητές/τριες σας;
9. Μπορεί μια διδακτική παρέμβαση αυτού του είδους να βοηθήσει τους μαθητές σας;
10. Ήταν προσιτό / ευχάριστο στους μαθητές;
11. Θα προτιμούσατε να δώσετε μία ιστορία-ένα παραμύθι μέσα από ένα βιβλίο, με ψηφιακό τρόπο ή με κάποιον άλλο τρόπο;
12. Κάτι άλλο που θέλετε να προσθέσετε;

Ηλεκτρονική διεύθυνση ψηφιακής ιστορίας

https://vimeo.com/721489885

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.